

Tu Faci Jocurile! Singura competiție din România în care ești plătit BINE dacă faci jocuri BUNE! **5000 € PREMIU**

9 GB



**JOC
FULL!**

PSI-OPS
THE MINDGATE CONSPIRACY



LEVEL

Games, Hardware & Lifestyle

• Decembrie 2007 13,5 LEI

REVIEW

The Orange Box
Clive Barker's Jericho
Hellgate
London

THE WITCHER[®]



WRATH OF THE LICH KING



HALO 3



CU CASCA PUSĂ



DEMO BATTLESTAR GALACTICA ■ CRYSIS ■ FANTASY WARS ■ MUTANT MODS MOONSHADOWS - CHAPTER ONE ■ PONTERBEE STATION FILME BIONIC COMMANDO ■ BRUTAL LEGEND ■ DEAD SPACE
PATCH PES 2008 V1.10 ■ TIMESHIFT V1.1 ■ WORLD IN CONFLICT V1.002 ■ DRIVEARE ATI CATALYST ■ NVIDIA FORCEWARE ■ FREWARE ATI TRAY TOOLS 1.3.6.1066 BETA ■ FASTSTONE IMAGE VIEWER 3.3
■ RIGHTMARK CPU CLOCK UTILITY 2.30.1 ■ SHAREWARE PHOTOARTIST 2.0.2 ■ ZONEALARM SECURITY SUITE 7.0.448.000 BETA ■ EXTRA HALO 3 LANDFALL ■ FUTURE PINBALL (VERSIONE COMPLETĂ)

LEVEL

Marele premiu

50000 €

TV FACI
JOCURILE
2007

Singura competiție din România
în care ești plătit **BINE**
dacă faci jocuri **BUNE!**

Detalii și înscrieri
pe
www.level.ro

Vogel Burda Communications SRL
Str. N.D. Cocea Nr.12 500010 Braşov
Tel: 0268/415158, 0723-570511
0744-754983, Fax: 0268/418728
E-mail: level@level.ro
ISSN: 1582-1498

General Manager:

Dan Bădescu (dan_badescu@vogelburda.ro)

Director Editorial

Cătălina Lazăr (catalina_lazar@chip.ro)

Redactor-coordonator :

Ovidiu Nedelcu (Rzarectha)
(rzarectha@level.ro)

Redactor-coordonator adjunct:

Sebastian Bularca (locke@level.ro)

Redactori:

Vladimir Ciolan (ciolan@level.ro)
Mircea Dumitriu (KiMO) (kimo@level.ro)
Bogdan Amiteteloe (BogdanS)
(bogdans@level.ro)
Marius Ghinea (ghinea@level.ro)
Mihai Călin (koniec@level.ro)

Grafică şi DTP:

Adrian Armăşelu
(adrian_armaselu@level.ro)

Secretar de redacţie

Oana Albu (oana_albu@vogelburda.ro)

Marketing:

Leonte Mărginean
(leonte_marginean@vogelburda.ro)

Publicitate:

Leonte Mărginean
(leonte_marginean@vogelburda.ro)

ON-LINE:

Lucian Bitai (lucian_bitai@vogelburda.ro)

Contabilitate:

Maria Parge
Eva Szaszka
(contabilitate@vogelburda.ro)
Adrian Dumitru – Financial Controller
(adrian_dumitru@vogelburda.ro)

Distribuţie:

Ioana Bădescu
(ioana_badescu@vogelburda.ro)
Romeo Dumitru
(romeo_dumitru@vogelburda.ro)
Alex Draghini
(alex_draghini@vogelburda.ro)

Adresa pentru corespondenţă:

O.P. 2, C.P. 4, 500530 Braşov
Pentru distribuţie contactaţi-ne
la tel: 0268-415158

HOTLINE abonamente: 0268-418728,
0368-415003, luni-vineri, orele 13:00-16:30.

Montaj şi tipar:

Veszpremi Nyomda ZRt., Veszprem, Ungaria.

LEVEL este membru fondator al Biroului Român de Audit al Tirajelor (BRAT). Această ediţie a revistei LEVEL a fost publicată în 22.500 de exemplare.



Publicaţie ce beneficiază de rezultate de audienţă conform Studiului Naţional de Audienţă. Conform cifrelor SNA (perioada de măsurare iulie 2005 - iulie 2006), LEVEL are 127.000 cititori/număr.

INSERENŢII DIN ACEST NUMĂR:

Best Distribution	9, 51, 55
TNT Games	11
Asesoft	13
Primera Communications	27
Ultra Pro	75
Autoshow	79
Flamingo Computers	C4

The revolution will be televised

Nu demult, subiectul unuia dintre editorialele revistei a fost distribuţia digitală, cu avantajele şi dezavantajele ei. Confortul de a scăpa de o raită prin magazine şi plăcerea de a rula jocul chiar din primul minut în care a fost lansat sunt două dintre plusurile acestui sistem. Chiar dacă distribuţia digitală înfloareşte pe zi ce trece, mai sunt mulţi paşi de făcut până când aceasta va prelua majoritatea pieţei de jocuri video. Probleme am întâlnit chiar deunăzi, când eu şi mulţi alţi utilizatori nerăbdători ai STEAM-ului stăteam şi ne uitam la un COD 4, prezent în „My Games”, dar nefuncţional. Asta după un download de pe extern (~150 KB/sec) de peste 6 GB. După cum spuneam, nu am trecut bine la distribuţia digitală că s-au trezit unii să vină cu un sistem nou. Acesta nu înlocuieşte doar orice fel de distribuţie folosită în prezent, dar, mai mult, nu vom mai avea nevoie nici de PC sau de console. Poate unii dintre voi s-au gândit la aşa ceva mai demult (au mai apărut proiecte în trecut), poate pe alţii i-a lovit inspiraţia acum, însă ideea este că vorbim de jocuri „pe cablu”. Mai exact, de ceva asemănător cu „video on demand”. Deşteptii care au venit cu această idee se numesc t5 labs şi, spre deosebire de orice altă intenţie din trecut, ei au deja un partener puternic în IBM şi un demo cu jocul Need for Speed: Most Wanted. La fel cum există furnizori TV care oferă şi „video on demand”, adică o librărie de filme pe care le

pot viziona oricând, cei de la t5 labs au gândit un sistem care să ofere o librărie de jocuri pe care să le putem rula oricând. Din cele explicate de Graham Clemie, fondator şi CEO t5 labs, nu avem nevoie decât de un televizor, de receiver-ul de la operatorul nostru de televiziune prin cablu şi de un controler oarecare pe USB. Fără PC sau consolă, fără jocuri, upgrade-uri, instalări, dezinstalări sau alte probleme, doar un controler înfipt în receiver şi o tură prin meniul de pe ecranul televizorului, al plasmei etc. Graham Clemie a oferit şi o explicaţie foarte uşor de înţeles a acestui sistem. Să ne imaginăm că stăm în faţa monitorului şi ei vin şi ne instalează un cablu de câţiva kilometri până la unitatea centrală. Te joci ce vrei, când vrei şi plăteşti pentru cât te joci. În toată afacerea, după cum se prezintă ea acum, t5 labs a venit cu software-ul necesar, în timp ce IBM va asigura partea de hardware. Tot din cele spuse de ingeniosul Clemie am aflat că acest proiect este în lucru de doi ani de zile, deci nu ar fi exclus ca undeva, într-o ţară foarte îndepărtată de noi, în primul rând ca ani, acest sistem să-şi facă debutul peste câţiva ani. Target-ul declarat este piaţa de jucători casual, care nu au timp de „complicaţiile” enumerate mai sus. Până la game on demand mai este cale lungă, însă dacă ar fi să o petrecem alături de jocuri de calibrul celor lansate în ultima perioadă, ar trece într-o clipită.

■ Rzarectha

TOP 3 / REDACTOR

**cioLAN**

1. The Witcher
2. Team Fortress 2
3. Sam & Max: Ice Station Santa

**BogdanS**

1. Toshiba TDP-EX20U
2. SMC Barricade N ProMax WGBR14-N
3. Sony DCR-HC45E

**Locke**

1. The Witcher
2. Portal
3. Heroes V: Tribes of the East

**Marius**

1. Portal
2. The Witcher
3. Sam & Max: Ice Station Santa

**Rzarectha**

1. Portal
2. The Witcher
3. FM/PES 2008

**KiMO**

1. Portal
2. Halo 3
3. Team Fortress 2

**Koniec**

1. Portal
2. Clive Barker's Jericho
3. The Witcher

cuprins dvd

Demo

Battlestar Galactica
Crysis
Fantasy Wars
Mutant

MODs

Moonshadows - Chapter One
(Neverwinter Nights 2)
Ponterbee Station (System Shock 2)
UNN Nightwalker (System Shock 2)
UNN Facility Polaris-32A0 (System Shock 2)

Filme

Beowulf
Bionic Commando
Blacksite: Area 51
Brutal Legend
Dead Space
Devil May Cry 4
Gears of War PC Editor
Mass Effect
Metal Gear Solid 4
Oniblade
Resident Evil: Umbrella Chronicles
Sam & Max Season 2 Episode One
Soldier of Fortune: Payback
The Club
Unreal Tournament 3

Imagini

Brutal Legend
Microsoft Flight Simulator X: Acceleration
Iron Man
Showdown: Scorpion
Soldier of Fortune: Payback
The Club

Wallpaper

Tabula Rasa
TimeShift
Turok

NOTĂ

Interfața DVD-ului LEVEL este concepută să ruleze optim pe o placă grafică ce suportă minim o rezoluție de 800x600 și o adâncime a culorii de 16 biți. De aceea, nu este recomandată folosirea acestora într-un mediu ce nu oferă minimul necesar! Interfața poate fi rulată atât sub Windows 95/98/Me, cât și sub Windows NT/2000/XP.

Din cauza multitudinii de configurații, redacția LEVEL nu își poate asuma nici o responsabilitate în eventualitatea în care apar probleme la funcționarea interfeței și a aplicațiilor. Programele care au intrat în componența LEVEL DVD au fost testate și selectate cu grijă în redacția LEVEL. Totuși, redacția nu își poate asuma nici o responsabilitate pentru funcționarea anormală a software-ului și nici nu poate fi făcută responsabilă pentru eventualele daune produse.

DVD-ul LEVEL a fost verificat împotriva virusilor cu următoarele programe antivirus: Kaspersky Labs Anti-Virus 3.5 (furnizat de Kaspersky Lab - Rusia) și BitDefender Professional 6.3 (furnizat de Softwin).

Pentru orice întrebări legate de aplicațiile de pe DVD, vă rugăm să contactați telefonic, prin fax sau prin e-mail, autorii programelor respective.

Este interzisă folosirea în scopuri comerciale (închiriere, vânzare) a jocului furnizat de LEVEL în variantă completă.

ATENȚIE! Pentru rularea corectă a interfeței

DVD-ului vă recomandăm setarea unei rezoluții minime de 800x600, o adâncime a culorii de 16 biți și folosirea opțiunii Small Fonts!

Orice informații suplimentare se pot obține printr-un e-mail trimis pe adresa alex_draghini@vogelburda.com

DVD-urile incluse pot fi utilizate în conformitate cu parametrii definiți în standardul Philips – Yellow Book. Editura nu-și asumă responsabilitatea asupra eventualelor pagube provocate de utilizarea DVD-ului în alți parametri decât cei stabiliți în standardul menționat anterior.

Screensaver

Heroes of Might and Magic V

Drivere

ATI Catalyst 7.10 cu Control Center
NVIDIA ForceWare 163.71

Patch

MotoGP '07 v1.1 EU
Pro Evolution Soccer 2008 v1.10
TimeShift v1.1
World in Conflict v1.002 UK

Antivirus

Kaspersky Anti-Virus Personal 7.0.1.255 Beta

Freeware

ATI Tray Tools 1.3.6.1066 Beta
AutoGK (Auto Gordian Knot) 2.47 Beta
FastStone Image Viewer 3.3 Final
FileZilla 3.0.3 RC1
RightMark CPU Clock Utility 2.30.1
VistaMizer 2.0.0
VistaTweaker 0.5.0.0 Beta

Shareware

PhotoArtist 2.0.2
ZoneAlarm Security Suite 7.0.448.000 Beta

EXTRA

HALO 3 Landfall (live action movie)
Future Pinball (versiune completă)
LEVEL DVD Finder
LEVEL CD/DVD Finder

Joc Full!!!

Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy

Luna aceasta vă oferim un joc diferit. La prima vedere, seamănă cu orice alt shooter la persoana a treia cu valențe militare, însă abilitățile extrasenzoriale ale eroului principal sunt atât de bine implementate încât merită să-l jucați și a doua oară odată ce l-ați terminat, doar ca să folosiți din nou telekinezia pentru a da cu neisprăviții de toți pereții. În paralel, povestea este suficient de bună pentru a vă ține treji în fața monitoarelor cel puțin 12 ore, pentru că Psi-Ops este un action de excepție, un joc pe care n-aveți voie să-l ratați. Telekinezia, piromanția și controlul minții sunt câteva dintre armele pe care vi le oferim. Depinde numai de voi cum le veți folosi.



Un emoticon inedit pentru Tabula Rasa

NCsoft și LEVEL vă oferă un emoticon exclusiv pentru jocul Tabula Rasa. Acesta va fi disponibil imediat după înregistrarea codului pe care vi l-am pus la dispoziție, tipărit pe DVD. Tastați în linia de comandă „/throat” (fără ghilimele) și le veți putea arăta apoi n00b-ilor că nu vă ard de glumă.

DECEMBRIE 2007

Editorial Știri

3
6

Z

62

PREVIEW

Turok 14
Aion: The Tower of Eternity 18
World of Warcraft: Wrath of the Lich King 20

SPECIAL

World of Warcraft - File de poveste 64

REVIEW

Clive Barker's Jericho 22
Hellgate: London 28
The Witcher 30
The Orange Box 36
Half-Life 2: Episode Two 39
Portal 40
Team Fortress 2 44
Football Manager 08 46
Fantasy Wars 48
Pro Evolution Soccer 2008 50
Moto GP 07 52
Sam & Max: Season 2 - Episode 1 56
Heroes V 58
NBA Live 08 59
NHL 08

HARDWARE

Sony Cyber-shot DSC-T200 66
Toshiba TDP-EX20U 66
Benq E2200WA 67
SMC Barricade N ProMax WGBR14-N 67
Altec Lansing Orbit-MP3 68
Sony DCR-HC45E 68
Leadtek WinFast TV Infinity Deluxe 68
Logitech AudioHub 69
LaCie Ethernet Disk Raid 301161EK 69
Apple iPod Classic 69
Test Comparativ - Cu „casca” pusă 70
Get Mobile 74
Motorola U9 74
Samsung D880 Duos 74
Asus P750 74

CONSOLE

XBOX 360
Halo 3

LIFESTYLE

www. 76
Film - Eight Below 76
Film - Shoot 'Em Up 77
DVD-uri 77
Patch 80

TITLUL NAȚIONAL DE GAMEMASTER 2007 A FOST CÂȘTIGAT LA SIBIU

Anul acesta, finala World GameMaster Tournament România s-a desfășurat la Sibiu într-o atmosferă incendiară. Jocul care i-a ținut ocupați pe concurenți a fost, ca de obicei, Counter-Strike 1.6. PGL a pus la bătaie infrastructura, iar sistemele pe care s-au împușcat concurenții între ei au fost realizate de Ultra PRO Computers. La recomandarea WGT, acestea au avut următoarea configurație: placă de bază ASUS P5K, placă video ASUS EAH2600PRO, procesor



Intel E6550, monitor ASUS PW191A, unitate optică DVDRW ASUS DRW-1814BLT SATA. Rezultă că ASUS, Intel și Ultra PRO Computers au fost sponsorii principali ai evenimentului (chestie de deducție).

Drumul spre finala WGT a fost lung și greu de parcurs. În finală s-au calificat doar echipele care au avut mai mult antrenament și au știut să comunice mai bine. După două zile pline de emoții, echipa **SMILE AND CRY** a învins echipa **TEG** într-o finală care a ținut cu suflul la gură toți spectatorii din sală. Daniel de la **SMILE AND CRY** spunea că și-au învins adversarii deoarece au fost mult mai serioși, motivați, dornici. „Avem un coordonator de joc foarte bun, k1d0r, care a făcut parte din echipa **TEG** până acum 3 luni de zile. Îi cunoaște foarte bine și știe să ne pună pe hartă, știe cum trebuie făcută strategia ca să câștigăm contra lor”, au declarat după victorie cei de la **SMILE AND CRY**.

... de unde rezultă că **TEG** și-a dorit mai puțin victoria.

MICROSOFT IUBEȘTE (OCAZIONAL) EUROPA, NU ȘI ROMÂNIA

Nu este un secret că jucătorii europeni, în speță posesorii unei console Xbox 360, sunt priviți ca o piață secundară de către producătorii de console și distribuitorii de jocuri destinate platformelor în cauză. În plus, ca și cum n-ar fi fost suficient că europenii sunt ultimii care au acces la majoritatea jocurilor lansate pe piață, a consolelor și accesoriilor destinate acestora, mâncătorii de hamburgeri de peste Ocean au acces la o groază de chestiuni interesate via Xbox Live, inaccesibile jucătorilor de pe bătrânul nostru continent. Dar uite că Microsoft a decis să le arate puțină afecțiune europenilor, iar ca să o dovedească a anunțat așa-zisul Xtival 07, un eveniment online ce se va desfășura în perioada 23 - 26 noiembrie. În tot acest timp, serviciul Live în variantă Gold va fi accesibil tuturor jucătorilor din Europa care se conectează la XBL, Microsoft promițând că le va oferi tot soiul de surprize, competiții, download-uri și alte șmecherii exclusive. De remarcat însă că evenimentul va avea loc doar în țările europene în care serviciul Xbox Live este localizat, chestiune care ne cam scoate din schemă, în condițiile în care lansarea oficială a Xbox 360-ului și a serviciului Live în România a fost amânată pe termen nedefinit. Din acest punct de vedere, Microsoft ne-a urât deja un foarte sec „la anu' și la mulți ani!”, în loc de căldurosul „noiembrie fericit”, aceasta fiind luna care ar fi trebuit să marcheze lansarea oficială a consolei Xbox 360 și localizarea serviciului Live în România.



PAC-PAC SUBACVATIC DE LA RUȘI

Biart Studios, un studio necunoscut până acum, a anunțat că dă de zor cu ciocanul și nicovala la realizarea unui squad-based first-person shooter a cărui acțiune se petrece atât pe uscat, cât și sub apă, la cinci ani distanță de clipa în care citiți

aceste rânduri. Povestea jocului comprimă doi ani din activitatea și acțiunile membrilor unei unități de elită din cadrul marinei militare americane: SEAL. Alături de ei, soldații subacvatici din țări precum Marea Britanie, Italia, Franța și Japonia vor încerca să reducă la tăcere dușmanii de moarte ai capitalismului, care se ascund în spatele unor nume precum China, Coreea de Nord, Siria și Iran. Rusnăcii de la Biart Studios nu i-au găsit încă un distribuitor jocului Underwater Wars, dar sunt convingeți că-l vor lansa prin 2009, când va fi gata pentru PC și Xbox 360. Le-o fi șoptit o păsărică.



LEVEL TOP 10

- | | |
|---|-----------------|
| 1. BioShock | 2k Games |
| 2. The Elder Scrolls IV: Shivering Isles | 2k Games |
| 3. Neverwinter Nights 2: Mask of the Betrayer | Atari |
| 4. World in Conflict | Sierra |
| 5. Guild Wars: Eye of The North | NCsoft |
| 6. FIFA 08 | Electronic Arts |
| 7. S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl | THQ |
| 8. Blazing Angels II: Secret Missions of WWII | Ubisoft |
| 9. Tabula Rasa | NCsoft |
| 10. Sega Rally | SEGA |

SE VOR LANSA

- Universe at War: Earth Assault
- The Golden Compass
- Galactic Civ II Twilight
- The Lost Crown
- Alvin and the Chipmunks
- Haze
- Fall of Liberty
- Gray Matter
- The Wheelman
- The Bad, the Ugly, and the Sober

DECEMBRIE 2007

- | |
|------------------------|
| SEGA |
| SEGA |
| Stardock |
| Got Game Entertainment |
| Brash Entertainment |
| Ubisoft |
| Codemasters |
| dtp |
| Midway |
| Akella |

KICK OFF EVENTS DEVINE PARTENERUL OFICIAL ÎN ROMÂNIA AL ELECTRONIC SPORTS LEAGUE

Kick Off Events, agenție de publicitate full service, specializată în marketing sportiv, anunță semnarea unui contract de parteneriat cu Turtle Entertainment, proprietarul Electronic Sports League, prin care agenția devine reprezentantul oficial în România al celei mai mari ligi de gaming din Europa: Electronic Sports League, cu peste 750.000 de utilizatori. ESL acoperă cele mai



ready to
Kick off
events

populare jocuri din lume prin ligile sale, oferind premii în valoare de peste 1 milion USD la competițiile organizate. De asemenea, este prezentă în 21 de țări din Europa, în SUA și în China, organizând unele dintre cele mai importante competiții de gaming din lume pentru mediul online și offline: Extreme Masters, European Nations Championship, ESL Pro Series și Warcraft III League Series.

„A sosit timpul unei schimbări majore pe scena gaming-ului românesc. A sosit timpul ca gaming-ul să devină cu ADEVĂRAT PROFESIONIST”, a declarat Marius Radu, Head of ESL Romania.

La începutul anului viitor vor fi lansate „ESL Pro Series” în România pentru jocurile FIFA08, Warcraft DotA și Counter-Strike. Premiile totale vor depăși 10.000 de euro, aici adăugându-se produsele hardware și software oferite de parteneri.

BUNGIE DIN NOU LA LUCRU

După ce li s-a terminat vacanța scurtă luată după lansarea la apă a lui Halo 3 și după ce au lansat bomba legată de separarea studioului de Microsoft, oamenii de la Bungie s-au întors la muncă. Harold Ryan, studio managerul de la Bungie, a declarat într-un interviu că „băieții noștri sunt deja băgați până peste cap în câteva proiecte noi, iar echipa din spatele lui Halo lucrează cu accelerația la fund.”

În ciuda separării de Microsoft, contractul legat de franciza Halo rămâne în continuare în picioare. Tot Ryan ne mai spune: „atât eu, cât și mulți dintre cei care au lucrat la jocurile Halo am rămas cu o grămadă de materiale

nefolosite și care ar fi păcat să se piardă. Dacă stelele vor, le vom face... slavă Domnului, nu ducem lipsă de oameni care să vrea să lucreze la un nou Halo”. Pe de altă parte, sunt destui oameni în Bungie care și-ar da o mână și un picior pentru a lucra și la altceva decât Halo: „evident, sunt și oameni care de 10 ani lucrează doar la Halo și sunt mai mult decât fericiti să creeze ceva nou, lucrând la titluri noi.”

Toate aceste lucruri au fost aflate dintr-un interviu acordat de Harold Ryan revistei britanice Develop. Acesta nu a fost în stare să spună nimic despre nici un titlu ce se află acum în dezvoltare în studiourile Bungie. Secretos individul.



SUPER MARIO SE VINDE BINE

În prima săptămână de la lansare, Super Mario Galaxy pentru Wii s-a vândut în Japonia în 250 de mii de exemplare. Însurate, restul jocurilor din Top 10 al vânzărilor nu au putut atinge această sumă. Acest lucru nu poate însemna decât că jocul este ori cu adevărat bun, ori japonezii sunt din ce în ce mai nebuni. Ținând însă seama cât de faine sunt jocurile de pe Wii, tindem să credem că de fapt jocul este fantastic. Mai ales că geniul Shigeru Miyamoto a reușit să găsească o soluție și pentru un multiplayer mai mult decât decent.



JOCURI PENTRU DEȘTEPȚI

... și nu numai. Sega a intrat și ea în cursa pentru lansarea de jocuri de jogging pentru creier. Sega dorește ca în primăvară să poată lansa pentru DS un joculeț numit Brain Assist, care ne va ajuta să facem ordine în cap. Nu numai că va face acest lucru, dar ne va și stimula prin aportul a patru asistente medicale care ne vor dirija pașii printre toate mini-jocurile disponibile. Astfel vom putea să ne aducem mai bine aminte datele de naștere ale infirmierelor, florile lor preferate, mâncărurile preferate, uniforme preferate și, de ce nu, să ne dăm seama cine este

ucigașul înaintea lui Agatha Christie. Un pic mai original este multiplayer-ul, unde partenerul te va putea ajuta, pasându-ți copii virtuale prin miracolul Wi Fi.



HISTORY CHANNEL: GREAT BATTLES OF THE MIDDLE AGES

Să nu vă închipuiți că History Channel a intrat în producția de jocuri. Le oferă suport celor de la Slitherine Software pentru a realiza al doilea joc din serie, după History Channel: Great Battles of Rome, lansat în iunie. Dacă nu ați auzit de primul, probabil că n-o să pățiți nimic dacă veți uita de al doilea, pentru simplul motiv că riscă să împărtășească soarta fratelui său mai mare, pe care, dacă l-ați fi jucat, l-ați fi excomunicat. Oricum, History Channel: Great Battles of the Middle Ages se pare că va avea un engine complet nou și va fi construit un pic pe alte principii. Cine știe, poate de data asta iese bine.



Slitherine Software a mai creat Spartan, Legion Arena și Chariots of War.

THQ INTRĂ ÎN HORA AMÂNĂRIILOR

THQ a anunțat că va muta datele de lansare pentru trei titluri, din ultimul sfert al anului fiscal 2008 până în anul fiscal 2009 (care începe din 1 aprilie 2008). Este vorba despre Destroy All Humans!: Path of the Furon (PS3, X360), versiunea pentru PS3 a FPS-ului Frontlines: Fuel of War (PC, PS3, X360) și de Blob (Wii și NDS), care vor vedea lumina soarelui în primăvara (sau vara) următoare. Versiunile pentru Xbox 360 și PC ale jocului Frontlines: Fuel of War n-au avut de suferit din acest punct de vedere, lansarea lor urmând a avea loc în prima parte a anului viitor, iar a demo-ului pentru Xbox 360 în decembrie.



Brian Farrell, CEO THQ, a declarat că atât Destroy All Humans!: Path of the Furon, cât și Frontlines: Fuel of War au fost amânate de nevoie, producătorii întâmpinând dificultăți în a folosi engine-ul Unreal 3 pe PlayStation 3. Cât despre de Blob, acesta a fost amânat pentru a-i asigura o vânzare mai bună, lucru imposibil în preajma sărbătorilor de iarnă, când rafturile magazinelor sunt pline de jocuri.



BRÛTAL LEGEND - NOI DETALII

După anunțarea oficială (destul de întârziată) a jocului Brütal Legend, a sosit timpul să aflăm mai multe despre „cea mai cinstită fabulă de proporții epice cu și despre muzică grea, război apocaliptic și acțiune brutală... din toate timpurile”, cum a descris Tim Schafer cea mai nouă creație a sa. Lemmy, basistul trupei Motorhead, a cărui voce va da viață unuia dintre personajele jocului, pare să-i dea dreptate (vezi fotografia). Primele imagini din Brütal Legend, un trailer foarte brutal în care Jack Black rupe tot (pe DVD), precum și un însemnat număr de artwork-uri au ajuns și la noi.

Jocul va urma îndeaproape povestea lui Eddie Riggs, un hoinar dependent de heavy metal și formația cu ajutorul căreia zguduie pereții, care este aruncat înapoi în timp pentru a-și afla adevăratul scop în viață. Ajuns acolo, i se oferă bogățiile și cunoștințele unui străvechi regat, în schimbul cărora trebuie să adune în jurul său o legiune de demoni, dragstere și meseriași „turnați” în haine de piele, iar apoi să pornească în „the ultimate Tour of Destruction” și să transforme lumea într-o Eră a Metalului.

Îmbinând perioada de timp în care o societate divină folosea ca materie primă ROCK-ul cu mașinile hot rod ce zac adormite prin lume, experții de la Double Fine au scos



TUNER TV PENTRU NINTENDO DS

Ei bine, zvonul s-a adevărit. Se pare că, într-adevăr, Nintendo are de gând să ne echipeze DS-urile cu tunere TV, anunțând că jucăria va fi lansată pe piața japoneză începând cu 20 noiembrie, la un preț de 6800 yen, adică 59 de verzișori. Restul teritoriilor n-au decât să aștepte.



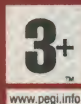
la iveală natura fantastică a acestei lumi, în care uriașe motoare V8 sunt extrase din pământ asemenea mineralelor, pompele de evacuare sunt tăiate din copaci de crom, iar cerul luminos a fost aprins de făcliile divine ale zeilor.

„Morala poveștii este că Brütal Legend va fi cel mai tare joc pe care l-ați jucat vreodată”, a adăugat Tim Schafer (Day of the Tentacle, Grim Fandango, Psychonauts). „Dar, răbdare. Nu va mai dura mult până când vom aduna la un loc toate chestiile meseriașe din lume și le vom introduce în joc.” Rock!

POTI FIFA08?

POTI SĂ MENȚII POSESIA MINGII ÎN TIMP CE DEFENSIVA ADVERSĂ ROIEȘTE ÎN JURUL TĂU? POTI SĂ DRIBLEZI, SĂ PASEZI ȘI SĂ TE DEMARCI? POTI SĂ ȘUTEZI CU EFECT, FIX LA VINCLU? POTI SĂ DOMINI TERENUL ȘI SĂ ADUCI TROFEUL ACASĂ?

CANYOUFIFA08.COM



PlayStation 2

PLAYSTATION 3



Caută FIFA 08 pentru telefoane mobile pe Vodafone LIVE.

© 2007 Electronic Arts Inc. EA, EA SPORTS și sigla EA SPORTS sunt mărci comerciale sau mărci înregistrate ale Electronic Arts Inc. în S.U.A. și în alte țări. Toate Drepturile Rezervate. Produs cu licență oficială FIFA. Sigla FIFA Brand OLP este proprietate și mărci comerciale ale FIFA. Toate drepturile rezervate. Produs sub licență de către Electronic Arts Inc. Sigla Premier League și The Football Association Premier League Limited 1996. Sigla Premier League este o marcă comercială a Football Association Premier League Limited și siglele Cluburilor din Premier League sunt licențiate cu copyright și mărci înregistrate ale Cluburilor respective. Toate sunt utilizate prin arhivare și cu permisiunea respectivelor lor deținători. Produs sub licență acordată de către Football Association Premier League Limited. Nicio asocieră cu acest produs și nicio susținere a acestui produs de către niciun jucător nu sunt implicate și nu reprezintă scopul ale licenței acordate Electronic Arts de către Football Association Premier League Limited "PlayStation", sigla "PS Family" și "PSP" sunt mărci comerciale înregistrate ale Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE și siglele Xbox sunt mărci comerciale ale grupului de companii Microsoft. NINTENDO DS, Wii și SIGLA Wii SUNT MĂRCI COMERCIALE ALE NINTENDO. Toate celelalte mărci comerciale sunt proprietatea respectivelor lor deținători. Importator și distribuitor în România: BEST DISTRIBUTION SRL, membru al RTC HOLDING. E-mail: info@bestdistribution.ro Tel: 021-408.30.90

BIONIC COMMANDO SE ÎNTOARCE!

Platforming-ul nu moare, platforming-ul renaște, iar Capcom o știe mai bine decât (aproape) oricine, din moment ce plănuiește lansarea unui remake pentru clasicul Bionic Commando, joc lansat pentru NES în 1988, de realizarea căruia se ocupă studiourile GRIN (Ghost Recon Advanced Warfighter 1 & 2). Capcom își anunță pe această cale pofcioșii că vor intra în



pielea agentului special Nathan Spencer, care, la îndemnul guvernului, va încerca să descopere mintea diabolică din spatele unui atentat terorist de proporții catastrofale îndreptat împotriva orașului Ascension. Noul Bionic Commando va fi disponibil pentru Xbox 360, PlayStation 3 și PC, iar trailer-ul poate fi vizionat de pe DVD.

HALO 3 LANSAT OFICIAL ȘI ÎN ROMÂNIA

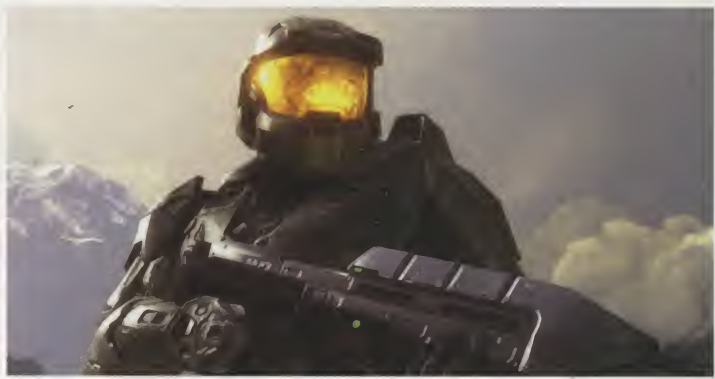
București, 9 noiembrie 2007. Media Galaxy și TNT Games au lansat Halo 3 în România. Jocul care a revoluționat conceptul de shooter pe console se întoarce în cel de-al treilea episod, exclusiv pe consola Xbox 360, spargând toate recordurile stabilite vreodată de un produs de entertainment, fie el film sau joc.

Istoria ne învață că primul record doborât de Halo 3 a fost cel mai mare număr de precomenzi, cu mai mult de 1,7 milioane de copii vândute înainte de lansarea oficială a jocului doar în SUA. Au urmat apoi recordurile pentru încasări. Halo 3 a strâns peste 170 de milioane de dolari în primele 24 de ore de la lansare și peste 300 de milioane de dolari în prima săptămână de la lansare, cifre ce au depășit cele mai de succes producții cinematografice precum Titanic, Pirații din Caraibe sau Stăpânul

Inelelor. La nici 24 de ore de la lansare, un nou record era doborât. Xbox Live, serviciul online dedicat gamerilor din întreaga lume, înregistrează un număr de peste 1 milion de jucători care se conectau la server pentru modul de joc multiplayer Halo 3. Not bad!

Iar acum, Halo 3 este disponibil și în România, în rețeaua magazinelor Media Galaxy și a partenerilor TNT Games pentru un preț recomandat de 239,9 de lei, împreună cu gama completă de console și accesorii Xbox 360.

De menționat că, la finalul conferinței de presă, invitații au avut ocazia să se războiască între ei în cadrul unui mini-turneu Halo 3, de unde cel mai bun dintre ei, alături de cei de pe locurile al doilea și al treilea, au plecat acasă cu premii oferite de Media Galaxy și TNT Games.



DOI JAMES BOND DE LA ACTIVISION

Nu este vorba despre două personaje James Bond diferite, ci despre două jocuri cu și despre James Bond pe care Activision le

prea mult drumul la gură așa că nu vă putem da mai multe detalii, dar eroul principal rămâne tot Daniel Craig.



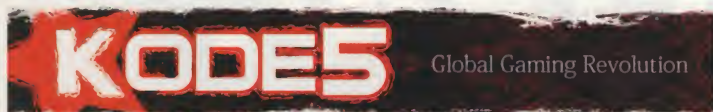
are în dezvoltare în paralel. Inițial, se știa doar despre unul, ce are la bază următorul film al seriei James Bond, care va fi lansat spre sfârșitul lui 2008, dar Bobby Kotick, CEO al Activision, ne spune că mai există și un al doilea joc. Din nefericire, nu și-a dat



KODE5 ANUNȚĂ KODE5 ROMANIA

World Cyber Games și World GameMaster Tournament au fost până acum singurele competiții internaționale de e-gaming care au acceptat organizarea de preliminarii și finale naționale pe teritoriul României sub egida lor. Din 2007, scena locală s-a îmbogățit cu un nou nume: KODE5, ce activează deja în 16 țări de pe întreg cuprinsul globului. Prima ediție a KODE5 Romania este organizată în colaborare cu Pro-

fessional Gamers League, iar finalele naționale au pus pe picior de război 32 de echipe de Counter-Strike 1.6 și 8 jucători de Warcraft III: The Frozen Throne. Cei mai buni dintre ei urmează să reprezinte România la finalele mondiale KODE 5, care se vor desfășura la Moscova în februarie 2008. Finala națională de CS va avea loc în perioada 8 - 9 decembrie la Constanța și va fi găzduită de internet cafe-ul Forte Games.



RF-ONLINE A DEVENIT GRATUIT

Codemasters Online a anunțat că MMORPG-ul RF-Online, un joc ce îmbină elemente fantasy cu teme SF, poate fi descărcat și jucat gratuit de acum înainte, fără a fi necesară plata unei taxe lunare. În plus, atât veteranii, cât și noul veniții vor avea acces la un nou expansion, tot gratuit, intitulat Episode II: Pioneers of Novus.

Interesant joc. Un fel de League 2, tot coreean și orientat spre PVP.



IN CE ALTA MESERIE ITI STRIGA 50.000 DE OAMENI NUMELE?

Exista o singura meserie in care poti obtine gloria.

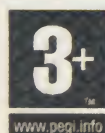
Fie ca transformi copii in superstaruri, faci milioane pentru clubul tau peste noapte sau iti conduci echipa la victorie.

Exista o singura meserie atat de plina de satisfactii, provocari si glorie.



CEA MAI GROZAVA MESERIE DE PE PAMANT

www.footballmanager.net



ask
about
games
.com

DISPONIBIL ACUM
Importator oficial
www.tntgames.ro



www.sigames.com

SEGA®
www.sega-europe.com



UN NOU CITY OF... ?

Şeful Ncsoft Europe, Geoff Heath, ne lasă de înţeles că un nou joc din seria City of (Heroes, Villains) este în producţie. „Vom ieşi la interval cu noi produse din panopia City of, mai multe capitole pentru jocurile deja existente şi ne gândim serios cum să ne mărim franciza în general”. La întrebarea directă dacă acest lucru înseamnă un nou joc sau nu, Heath a răspuns că vom primi câte un pic din amândouă. Ce înseamnă asta, nu ştim..., probabil vreun expansion, că doar se poartă.



MARK WALBERG ÎN MAX PAYNE THE MOVIE

Se pare că Twentieth Century Fox îl vrea pe Marky Mark în rolul lui Max Payne. După ce Tim Olyphant a ajuns să joace rolul lui 47, acum şi un fost cântăreţ/actor îl va juca pe cel mai tare poliţist din toate joacele pe calculator. Filmul va fi realizat de John Moore, pe care îl cunoaşteţi din Behind Enemy Lines şi The Omen, şi se bazează pe un scenariu scris de Beau Thorne. Filmările vor începe anul

viitor, iar dacă nu schimbă actorul, va fi un alt film la care sigur nu ne uităm. La fel cum şi Hitman este un NU! mare şi hotărât la noi în calendar.



SONY ŞI OFERTA DE SĂRBĂTORI

Pentru cei de la Sony vacanţa de iarnă va fi plină cu lansări care mai de care mai fantastice şi mai speciale. Singura problemă este că printre toate titlurile pe care le vom enumera mai jos nu există niciunul pentru PC. Scott A. Steinberg, vicepreşedinte şi product marketing, SCEA (Sony Computer Entertainment America Inc.), ne spune: „Cu ocazia sărbătorilor de iarnă, vă oferim cea mai largă ofertă de software şi hardware de cea mai bună calitate şi care va fi pe gustul fiecăruia şi pentru orice buget. Capodopere ca Uncharted: Drake's Fortune şi Ratchet & Clank Future: Tools of Destruction sau bundle-uri ca Daxter™ PSP® Entertainment Pack şi SingStar PlayStation®2 Pack vor demonstra tuturor că SCEA oferă consumatorului cea mai largă plajă de opţiuni atât software, cât şi hardware...”. Dintre titlurile care vor vedea lumina zilei şi sunt destinate consolei PS3 enumerăm: Heavenly Sword™ de la Ninja Theory Ltd; action-adventure-ul Uncharted: Drake's Fortune™ de la Jak & Daxter® developer Naughty Dog; Ratchet & Clank® Future: Tools of Destruction™ de la Insomniac Games; THE EYE OF JUDGEMENT™, produs împreună cu Hasbro® şi subsidiarul său Wizards of the Coast şi NBA 08 in Full HD la 1080p şi 60 fps. Pentru PSP se anunţă bundle-uri ca Daxter™ PSP® Entertainment Pack şi Star Wars Battlefront® PSP® Entertainment Pack. Iar ca o nouă adiţie hardware, doritorii vor putea cumpăra un nou model de colecţie de PS2 cu elemente din ceramică albă ce vine şi cu jocul SingStar™ Pop la incredibilul preţ de 149,99 de dolari.

LEVEL 10 ANI!

Iată că şi pentru noi au trecut mai bine de 10 ani de când activăm pe piaţa românească a revitelor de jocuri. De mai bine de 10 ani voi ne sunteţi alături şi la bine şi la rău, ne lăudaţi când merităm şi ne puneţi la punct când o luăm pe arătură. Cu ocazia acestui eveniment fenomenal, noi ne-am gândit, cam pe nepusă masă ce-i drept, să dăm un chef în clubul Fire din Bucureşti. Aşa că, pe data de 17 octombrie, o mână de scandalagii

ne-am strâns în Fire, unde am distrus tot ce era de distrus şi am băut tot ce era de băut. Înainte de chef, ne-am stors fiecare creier în parte pentru a scoate idei de concursuri care să nu mai implice jocul pe calculator. Astfel că am avut concurs de skandinav, de flotări, de băut bere şi, cum s-a dovedit că nu se putea fără, câteva întrebări din diferite jocuri. După ce am aruncat cu premii în public şi fiecare dintre cei prezenţi a prins cel puţin două premii, au venit băieţii de la Paraziţii şi au incendiat atmosfera preţ de o oră şi jumătate. Nu că ar mai fi fost nevoie de încă ceva gaz pe foc, deoarece alcoolul deja începuse să ne pună piedică şi limbile se dezlegaseră.

Celor care nu au ajuns nu putem decât să le spunem că au pierdut un chef pe cinste, iar pentru cei care au fost acolo şi au râs când Locke se bălăba pe scenă, ştim unde staţi şi cum vă cheamă. Nu veţi fi niciodată în siguranţă!

Să ne vedem cu bine la întâlnirea de 20 de ani!



DeLUX

*Exquisite
design*



*Advanced
technology*





TUROK

Încă îmi amintesc de vechile benzi desenate cu Rahan sau de cele cu și despre dinozauri, încă țin minte primele apariții de „jocuri” cu dinozauri de pe vechile „casete” Nintendo sau cât de entuziasmat am fost când am pus mâna pe revista LEVEL din noiembrie 2003, numai ca să mă pot distra în prealabil cu Turok 2-seeds of evil. O poveste frumoasă, cu un tânăr indian care luptă pentru salvarea planetei folosind arme futuristice și care călătorește prin timp, și un gameplay cât de cât captivant, într-o grăficuță ca de desene animate erau toate ingredientele necesare pentru ca răposatul Acclaim să ne țină

pentru câteva ore bune în fața monitoarelor. Vă închipuiți ce veste bună au putut să aducă primele trailer-e ale noului „next-gen Turok” de acum câteva luni... Dar în afara numelui (ce devine o franciză) și a luptelor cu dinozauri, similitudinile se vor opri aici, pentru că...

Vom începe o nouă poveste

... în pielea noului protagonist al (hm!) seriei, pe numele lui Joseph Turok, un fost soldat din commando-ul black ops al Wolf Pack, ce acum face parte dintr-o unitate a forțelor speciale de

elită, Whiskey Company, din cadrul Armatei. Povestea se va desfășura în viitor, în contradicție cu jocurile precedente ale seriei, mai exact cu peste 200 de ani, fiind o combinație dintre stilurile S.F. și cel „antic și de demult” cu puternic iz de junglă sud-americană. Joseph, împreună cu noii săi colegi de breaslă, are o misiune extrem de importantă, și anume aceea de a urmări și a captura un criminal de război, Roland Kane (ex-mentorul lui Turok, ironic, nu-i așa?!) împreună cu toată Corporația Mendel-Gruman, de la care Roland primește sponsorizările principale pentru armata sa secretă și pe care eroul nostru ajutat de

Bravo, între ciocan și nicovală, sau între Turok și dinozauri



EXTREM de urât...



ai săi camarazi trebuie să o reducă la cenușă.

Acțiunea se va desfășura pe o planetă cheie, pe care Kane își duce veacul și în care Turok își va face intrarea triumfal, dar numai după ce pe „neașteptate” naveta sa va fi doborâtă de către niște rachete „bine plasate”, acesta trezindu-se direct în mijlocul iureșului, în inima junglei.

Desigur, pentru ca povestea să aibă cusur, au fost (re)introduse în prim plan și personajele secundare ale seriei, dinozaurienii. Așa că prin jungla deasă și prin vegetația luxuriantă, mai ceva ca-n CrysIs după care se iau toți, Turok al nostru va trebui să dea piept cu Raptorii, Velociraptorii, T-rexi, Lurkeri (o combinație reușită dintre o pisică sălbatică și un dinozaur, foarte agili, care se cațără și prin copaci folosind iarba înaltă ca adăpost pentru atacurile de tip jump hit & run) și încă multe alte lighioane preistorice și/sau mutante, dacă nu genetic modificate. Pentru ca să nu se simtă singur-singurel (după ce camarazii săi de arme au fost devorați de către lighioane sau au fugit care-ncotro ca niște fetețe), eroului i-au fost dăruite câteva „bunătățuri” de arme cum numai în viitorul îndepărtat de peste 200 ani poți să găsești (sau eventual în alte jocuri de același gen).

J.T. își va face de cap având în arsenalul său veșnicul shotgun, ce are un stil de tragere asemănător Flak Gun-ului din UT2004, dar care vine pe deasupra cu un mod secundar de tragere ce aruncă un flare, ce poate atrage atenția reptiloilor noștri neprietenoși, pe lângă faptul că ajută la vederea în zonele întunecate. Pe lângă pușcă, pulse rifle-ul va face legea prin junglă, atunci când vom rămâne fără shells sau sticky grenades (ce pot fi și lipite din mers pe burta preistoricilor). PR-ul trage cu uraniu, se încălzește repede și de aceea nu trebuie ținută la foc constant, modul secundar de tragere fiind o grenadă ce spulberă tot pe raza de 2-3 metri (bună la strâmtoare sau la grămadă).

Pe lângă armele de foc convenționale, avem și arcul (extrem de amuzant când pironim un oponent într-un copac, dar nu la fel de medieval sau preistoric ca cel bine-cunoscut de noi din jocurile turocești precedente, deși merge) și cuțitul, un ditamai junghiul pe care îl folosim ori să terminăm un inamic răpus la pământ (sau nu) într-un mod cât mai spectaculos ori în cazuri de urgență să scăpăm din situații limită (pentru a avea încă un atu, un as în mânecă). Dar dacă situația o cere, vom fi nevoiți să apelăm la atacuri pe furiș, silențioase, ca un adevărat hitman, chiar și pe oponenti umani (cu dinozaurii e mai greu, pentru ei folosim tactica „și dă-i și fugi și dă-i și fugi...”), dar asta doar în cazuri extreme, când n-o să trebuiască să folosim armele de foc zgomotoase (sau dacă nici n-o să le avem în ghiozdan). Un efect faîn pentru cei mai sadici e tăierea din mers a glandei unor puiți aparent inofensivi de dinozaur, ce ne ies în întâmpinare curioși pe uliță, într-un screen cinematic sângeros, folosind cuțitul. Întotdeauna va exista și o a treia opțiune pentru cei mai „explozivi” dintre noi, pentru care

BANG l-am luat și p-ăsta Gogule!



folosirea grenadelor și a minelor de teren va reprezenta o plictiseală. Astfel, aruncătorul de rachete a fost introdus și împreună cu acesta vom reuși să lăsăm în urmă distrugeri în masă și bălți de sânge într-o bază plină ochi de soldați M-G ori prin cuiburile de zănateci dinozaurieni. Ca și în alte jocuri precedente din acest gen, rocket launcher-ul are două funcții de bază: focul primar ce lansează o rachetă exact pe traiectoria indicată de crosshair și focul secundar, ce fixează ținta într-un mini-monitor al armei, țintă pe care racheta o va urmări în zbor.

Ne vom delecta

Am vorbit mai sus de vegetație luxuriantă, e timpul să detaliez. Din toate trailer-ele și pozele pe care producătorii au binevoit să le posteze pe o multitudine de site-uri, deducem un singur lucru: o să fie „meserie”. Avem umbre dinamice în timp real, natură „vie” (frunze în bătaia vântului, tușuri ce tresar la mișcările viețuitoarelor, foșnetul ierbii ce ne va băga în sperieți când ne strecurăm pe ascuns pe potecă „frunziș” ce interacționează cu jucătorul, cu NPC-urile și obiectele din jur...), ciclu zi-noapte, efecte HDR ale luminii și ale soarelui, ce va pătrunde estompat prin coroana înalților copaci și, desigur, pe lângă râuri, cascade și ape curgătoare mai ceva ca-n FarCry, vom avea parte de niște

modele de NPC-uri pline de originalitate, producătorii promițând că prin aceasta vor „reinventa” stilul seriei, prin înfățișarea oamenilor sau a dinozaurilor din joc, ce nu se vor asemăna cu nimic văzut până acum de ochii noștri umani (ok, cred ca m-am lăsat un pic dus de val...). Sunetul va dispune de o coloană sonoră specifică jocurilor de acțiune-survival, combinată cu un puternic iz de junglă, dar până acum nimic spectaculos la acest subiect. A.I.-ul în schimb ne va pune la grea încercare pietrele de moară ce se rotesc prin creierașii noștri. Există aici două aspecte diferite ale acestuia: primul, care se ocupă de A.I.-ul camarazilor, și al doilea ce are în grijă tot ce înseamnă „inamic nouă”.

Vom fi însoțiți de-a lungul poveștii de colegi devotați într-ale armelor, care nu se vor sfi să ne acopere la focul unui minigun montat (sau, de ce nu, din mers) sau să ne sară în ajutor în cazul în care ne vom trezi răpuși la pământ având capul situat printre fălcile unui raptor furios (sau... nu... tot singuri ne scăpăm din situația asta prin muuultă butonare sau clicuri). Partea bună e că inamicii noștri preistorici nu au tendința de a ne ataca numai și numai pe noi, așa cum fac NPC-urile în alte jocuri, ci se reped și la bunii noștri soldați din commando. Aici trebuie să adaug că dacă vă va fi dat să fiți martori la o asemenea scenă, vă asigur că este una dintre puținele scene foarte barbare și „măcelărești”, plină de animalism



Jeep, jeep al meu, al meu



grotesc și sfâșietor pentru retină (dacă veți vrea să apăsați pe trăgaci cu țeava înspre inamicul ce tocmai îi termină resturile intestinale ale colegului, o veți face cu ochii închiși, vă asigur eu, și cu o grimasă pe față). Adică, ce poate fi mai înfricoșător decât un monstru cu dinții cât cotul, ce își înfige voluptoasa membră prevăzută cu gheară în pieptul unor oameni nefericiți pentru ca mai apoi să ciuntească, cu mai sus precizații dinți, interiorul pieptului sau gâtului aceluiași nefericit pe care l-a răpus? Mușcătura de aligator sau cea de câine turbat/lup/leu devine desen animat pentru sugari... Problemele apar aici deoarece, deși A.I.-ul camarazilor se vrea a fi unul destul de inteligent, prin foc de acoperire sau chiar „amplasarea” unor sniperi pe culmi mai înalte, pentru „curățarea” zonei sau pentru simpla acțiune de scouting, ei se dovedesc ușor iresponsabili sau nu la fel de devotați cauzei respective pentru care Turok e dispus să-și dea viața. Astfel, ei ba vor da bir cu fugiții la vederea mai multor inamici (sau să fie o panică generală de moment?) ori nu ne vor putea asista de-a lungul drumului, ținând spre același loc ca și noi sau către o acoperire mai bună, ajungându-se chiar la situațiile mai sus precizate. Deși sunt „dotați”, nu prea sunt descurcări, dovadă că nu de puține ori vor fi luați și ei prin surprindere de către inamici, fie ei soldații lui Kane, fie dinozaurii ce se vor năpusti asupra lor (dar care nu vor uita în drum spre dânsii să ne mai tragă și nouă o palmă solzoasă peste ochi).

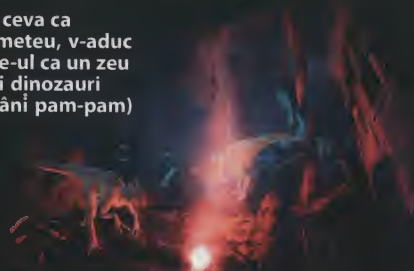
Că tot vorbim de „efecte speciale”, un astfel de efect drăguț implementat în joc de producători pentru o imersivitate mai mare este cel de knock-back. Adică e exact momentul când, luați fiind prin surprindere de către mutanții triasici ce năvălesc din iarba înaltă, suntem efectiv „bușiți” puternic în piept și aruncați la 2-3 metri în direcția loviturii (cu aceeași animație „cu picioarele în sus” din câte am observat). Acesta este oarecum un lucru bun, producătorii specificând că, pe lângă imersivitate, se încearcă evitarea senzației de „turetă mobilă” pe care majoritatea FPS-urilor o au în ziua de azi (zic ei). Camera intră într-un

mod cinematic 3rd person când dinozaurul atacă jucătorul de aproape, iar Turok va fi nevoit să recurgă la folosirea cuțitului (unde, ca și în alte joace de genul ăsta, trebuie să dăm clicuri sau să butonăm când trebuie și în timpi exacti, folosindu-ne de liniuțele direcționale pentru a scăpa de atac). De altfel camera se comportă natural, în „mersul cu arma în mână spre bodegă/baza de inamici” (inclusiv când J.T. se năpustește curajos către gâtul dinozaurilor, furios fiind că și-a pierdut verigheta prin iarba înaltă până-n gât).

Vom lupta

Aici deja se poate vorbi de a doua caracteristică a A.I.-ului, și anume aceea de a se (com)bate. Producătorii ne permit o strategie de teren nemaivăzută și o multitudine de posibilități pentru a adopta diferite tactici, oricând, indiferent de situație. Să luăm de exemplu un compound plin ochi de soldații inamici peste care intră Joseph împreună cu prietenii lui de elită și care „pe neașteptate” e invadat de o „turmă furioasă de dinozauri”. Ni se prezintă o multitudine de idei de abordare a situației, destule căi de intrare în curtea respectivă a bazei (săpat șanț, sărit gardul ca la români, intratul pe geam când ușa e deschisă de la explozie și altele...). Apoi încă o miriadă de idei și soluții pentru exterminarea celor care sunt împotriva noastră. Putem să folosim grenade peste grenade aruncate la grămadă ori o variantă mai stealth (cuțit, bow, sniper) în mijlocul vacarmului, unde nimeni nu-și mai găsește capul (ha-ha, ce se lăfăie în sânge prin mâțele unui raptor potolit de foame). Sau - și aici

Mai ceva ca Prometeu, v-aduc Flare-ul ca un zeu (măi dinozauri păgâni pam-pam)



se arată adevărata șiretenie și șmecherie a jocului - vom putea să utilizăm tactica de a „atrage” dinozaurii de partea noastră și de a-i asmuți pe soldații lui Kane (folosim o bombă sticky pe care o detonăm când vrem, după ce în prealabil am lipit-o de burta unui solzos din mers) sau „elemente de diversivitate” (să stăm/fugim pe post de „momeli” până când ajungem în mijlocul iureșului de gloanțe) sau chiar ne putem folosi de un dinozaurian rănit, pe cale să fugă, pentru a-l urmări apoi până în cuibul său drag, pentru a-i extermina nația odată pentru totdeauna. O altă caracteristică a A.I.-ului este dinamismul său, anunțat de producători; oponenții vor utiliza tot mediul înconjurător de care pot dispune (natura, jungla pentru dinozauri - baze, adăposturi, out-posturi, compounds pentru soldații inamici). Trebuie să recunoșc că printre multele trailer-e și screenshot-uri de prezentare, am observat chiar și vehicule de teren și aceasta nu poate decât să mă bucure, gândindu-mă la eficiența cu care ne vom putea deplasa pe distanțe mai mari sau pur și simplu folosind astfel de vehicule pentru a scăpa dintr-o situație mai defavorabilă (eh, sau poate pentru a călca din mers numai „cățiva” triceratopsi).

Vom supraviețui

Oare?! Am zis bine?! Să sperăm. Căci după spusele producătorilor, jocul va conține și un mod multiplayer, numai bun pentru 16 inși care vor să-și facă de cap în modurile deathmatch, king deathmatch și wargame (un inedit mod pe bază de obiective, asemănător assault-ului din UT), dar și cooperative, care se anunță a fi cireașă de pe tort, găzduind numai hărți exclusive poveștii prezentate în single player. Cu alte cuvinte, una jucăm „singuri” și alta când suntem cot la cot cu colegii noștri dornici de puțină adrenalină. Din câte am observat, printre cei care-și vor împrumuta vocile în joc se află și ilustrul Ron Perlman, care de la o vreme și-a făcut un obicei din a frecventa studiourile gameristice (vezi Chronicles of Riddick și/sau Gun). Ce pot să mai zic, se anunță un titlu mare și ambițios; s-ar putea să iasă un titlu chiar mai mare ca F.E.A.R. (subliniez capacitatea A.I.-ului aici) sau se poate dovedi doar un „alt pac-pac cu un motiv pentru care să punem mâna pe mouse și pe tastatură și să-i dam drumul măcelului”. Vom trăi și vom vedea, pentru că data lansării bătută în cuie de cei de la Propaganda Games este de 5 februarie, deci numai bun un remediu „călduros” pentru a ieși din vacanța de iarnă. Până la data viitoare vă urez „căldurosul” LEVEL-UP!

PS. Scuzați-mă că am scris numai 13 derivații ale cuvântului „dinozaur” în acest articol (14 cu aceasta) și numai trei derivații ale cuvântului „sânge”.

■ Heckthor

► Gen: FPS ► Producător: Propaganda Games

► Distribuitor: Disney Interactive Studios ► ON-LINE:

www.turok.com ► Data lansării : 5 februarie 2008



BEAUTIFUL DEATH

NOVEMBER 2007

ASSASSIN'S CREED



WWW.ASSASSINSCREED.COM

18+

www.pegi.info



PLAYSTATION 3



XBOX 360



UBISOFT

Assassin's Creed, the Assassin's Creed logo, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Published and developed by Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Assassin's Creed, Ubisoft, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. The Xbox logo and the Xbox 360 logo are trademarks of the Microsoft group of companies. PS3 and PLAYSTATION 3 are trademarks of registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.



Aion

THE TOWER OF ETERNITY

MMO-ul care vă va da aripi



Lumea online se extinde. Fiecare producător crede în visul consacrat Blizzard. Își spune că poate, cine știe, va produce al doilea WoW. Dintre distribuitori, NCSoft încearcă să scoată cât mai multe MMO-uri posibile, crezând că poate cumulat va ajunge departe. Interesant este că nici măcar nu este departe. NCSoft are deja câteva milioane bune, chiar dacă majoritatea sunt din Asia. Lineage și Guild Wars sunt deja consacrate și aduc și bani și jucători. De Aion ne-a povestit prima dată câte ceva la E3-ul de acum doi ani. Însă nu mare lucru deoarece nu plănuia să lanseze jocul în toată lumea, ci doar în Asia. Între timp, lucrurile s-au schimbat și se plănuiește o lansare generală și simultană în vară.

Balaur

Citind povestea din spatele jocului, oricât de scurtă ar fi ea, nu am putut să nu observ că șeful Dragonilor se cheamă Balaur. Balaurul acesta împreună cu hoarda lui de zburătoare stăpâneau liniștiți lumea Atreia (neapărat e un român în echipa aia). Numai că zeilor nu prea le convenea, mai ales că observaseră că alții populaseră alte planete cu bipede. Așa că Zeul Aion a creat Daeva, o rasă cu puteri dumnezeiești, care a dat un șut în cloacă Dragonilor. De menționat că această Atreia era o lume ciudată, cu două extremități, una bună, una rea, separate de un portal, The Tower of Eternity. Fiecare parte a devenit ulterior locuită de două rase, evident una bună, respectiv una rea, care de fapt sunt și facțiunile jucabile, Elyos și Asmoians. Aceste două facțiuni sunt în război permanent, iar contra lor sunt și Dragonii care au un cui împotriva tuturor. Și nu, Dragonii nu vor fi rasă jucabilă.

Zburătoare

Așadar, după cum mă așteptam, povestea jocului nu prea are sens deocamdată, probabil fiind încă în lucru. În



ceea ce privește restul, există detalii, dar sunt destul de împrăștiate. Oricum, în ceea ce privește principala componentă a jocului care este folosită de marketingul lor pentru a atrage publicul, aceasta va fi zborul. Da, personajele voastre, dacă veți avea unele, vor fi dotate cu aripi și vor putea zbura. Acum, exact ca și voi, m-am bucurat de idei, însă ulterior a venit și restul. Nu o să puteți zbura chiar pe unde vreți voi și cum vreți voi. Vor fi zone speciale, iar abilitatea în sine va avea cooldown-uri serioase și va fi destul de scump să o activați. Dar s-ar putea să merite, deoarece producătorii vor introduce flying combat. Vă veți putea plesni peste ochi în aer, veți putea da vrăji din aer etc. Chiar și pentru atâta lucru, aș vrea să experimentez zborul din Aion. Acum, pe unii dintre voi s-ar putea să-i deranjeze, însă modul în care vor arăta personajele aduce destul de bine aminte de Lineage. Din câte se laudau producătorii, posibilitățile de personalizare a personajului vor fi destul de mari și vor merge ușor spre absurd, cu o haltă în China. La fel, va fi dificil să facem diferența între personajele masculine și cele feminine. Mai mult decât atât, un feature foarte interesant vă va permite să arătați la fel în timp și ca echipament. Crafting-ul vă va da posibilitatea de a păstra modelul echipamentului pe care îl aveți deja deși ați creat sau adăugat stats-uri diferite. Adică dacă ați dat de un topor care vă place foarte mult, atunci o să-l puteți conserva vizual chiar dacă de fapt va fi altul în viitor.

Îndemănare

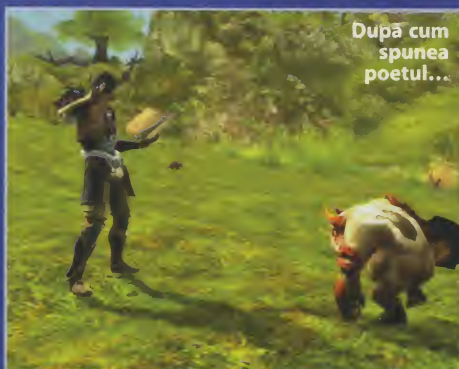
Așadar, știm că vom avea două facțiuni jucabile, Elyos și Asmodians, cărora voi le veți putea atașa câte o clasă din cele opt disponibile, împărțite în patru școli. School of Warriors va avea Fighter și Knight, School of Scouts va avea Ranger și Assassin, School of Mages va avea Wizard și Elementalist, iar School of Clerics va avea Priest și Chanter. După cum vedeți, clasele sunt cât se poate de clasice, deși producătorii spuneau că skill-urile care vor fi în joc vor crea ceva destul de special... Sincer sunt destul de sceptic, pentru că am văzut atât de multe jocuri și atât

de multe skill-uri... iar la bază sunt de fapt cam același lucru în fiecare joc. Dar să nu-i contrazicem pentru că nu știm. Cum altfel nu se poate, vom avea atât PvE, cât și PvP. În ceea ce privește PvE-ul, tot ce se poate spune este că jocul va avea o grămadă de lighioane care mai de care mai ciudate pe care va trebui să le omorâți pentru gheare, inimi, ochi și experiență. La capitolul PVP lucrurile se anunță interesante, dar în niciun caz originale. Tipul de combat va fi se pare destul de asemănător cu cel din Lineage, deci ok, ceea ce va crea un gen similar de PVP. Din păcate, PVP-ul se va putea practica într-o mică parte a jocului, în zone PVP special amenajate și pregătite. Deci nici gând de world PVP așa cum mi-ar fi plăcut mie. Dar se pare că studiile au arătat că americanilor nu prea le place pvp-ul, deoarece știți voi ce le scoate în evidență. E o speculație răutăcioasă, motiv pentru care e clar că dacă voi juca Aion, voi juca „the evil side”.

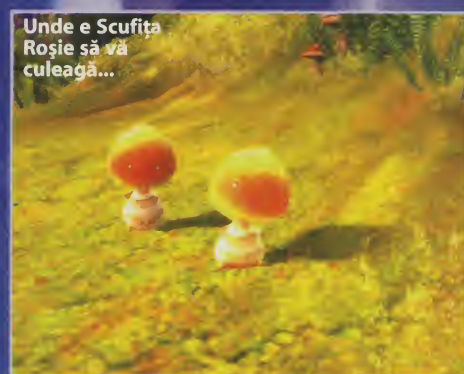
Condiții tehnice

În privința graficii, oamenii se laudă cu cel mai frumos MMORPG făcut vreodată. Vor folosi o versiune îmbunătățită a engine-ului de la Far Cry, CryEngine I. Modelele sunt realizate de mâna unui mare artist coreean, de care se pare că ar trebui să știm, Hyung-jun Kim. La fel, coloana sonoră este opera unui mare compozitor de film, Ryo Kunihiro. Așadar, există condiții tehnice pentru un joc deosebit. Depinde de echipa producătoare cum anume va folosi aceste condiții pentru a crea un MMORPG competitiv.

■ Locke



După cum
spunea
poetul...



Unde e Scufița
Roșie să vă
culeagă...

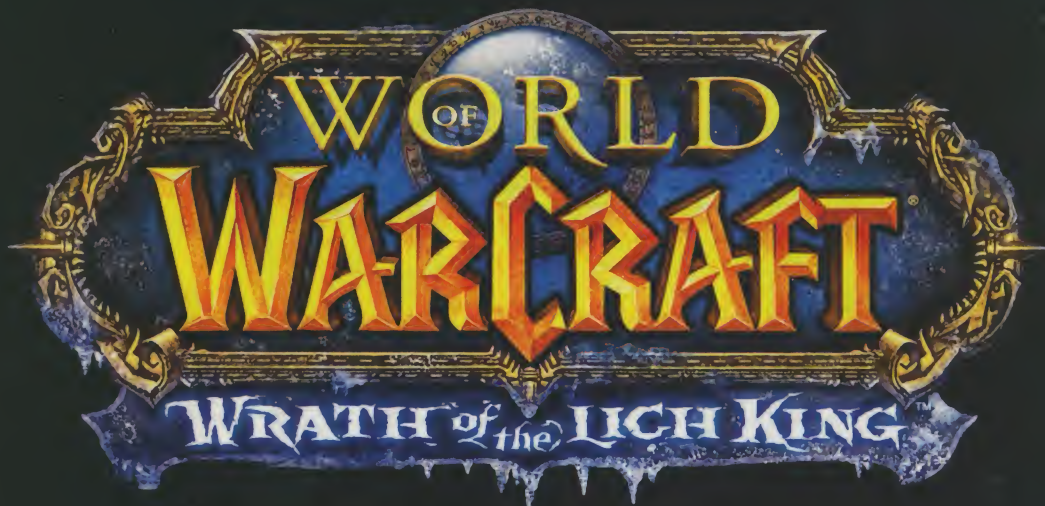


Mai lasă țigara bătrâne

Orașul lumii bune
din Atreia



- ▶ Gen MMORPG
- ▶ Producător NCSoft
- ▶ Distribuitor NCSoft
- ▶ Data lansării vară 2008
- ▶ ON-LINE www.playon.com.ua/zone/aion/



ISTORIA LUMII

La Blizzcon-ul din august s-au anunțat multe surprize, dar poate cea mai anticipată și mai fericită pentru jucătorii de MMO-uri a fost cel de-al doilea expansion pentru mamutul RPG-urilor online – Wrath of the Lich King. După ce Kael, Lady Vashj, Magtheridon și Illidan au fost distruși, singurul conținut care ține de PvE și nu a fost cucerit încă pe realmurile oficiale este instanța care a fost lansată odată cu patch-ul 2.3 (pe 13 noiembrie), Zul'Aman. În lumina acestui fapt și cu potențialul concurenței care bate la ușă (Age of Conan, Warhammer Online), Blizzard a dat cu pumnii în masă și a hotărât să îndepărteze fog of war-ul de pe ultimul fragment de hartă rămas nedescoperit.

În cadrul conținutului universului introdus de campaniile din Warcraft III: Reign of Chaos și expansion-ul The Frozen Throne, totul a fost recreat destul de fidel în World of Warcraft, mai puțin continentul nordic în formă de Chipicao, pe numele său de băștină Northrend. Dacă până în momentul de față jucătorii au întâlnit în lumea MMO-ului aproape toate personajele majore din saga Azerothului, personajul probabil cel mai controversat, Prințul Arthas, recent încoronat Lich King prin simbioză, s-a ținut departe de ochii celor peste 8 milioane de abonați din 2003 încoace.

Povestea (unii vor strâmba din nas la corelarea ușor șarjată între WoW și storyline) orbitează tocmai în jurul acestui viteaz voievod înășprit de vremuri și bătălii, al facțiunilor aferente, precum și al unor subploturi noi.

Ce-o fi nou prin Northrend...

Cum era de altfel de așteptat de ceva vreme încoace, WotLK va fi cam la fel de softcore ca și Burning Crusade. Dar să o luăm câținel, că e timp.

În Northrend, aflat în nordul Azerothului, între Kalimdor și Eastern Kingdoms (și, din detaliile date de producători, aproape la fel de mare ca Outland) se anunță a fi în jur de 10 zone noi. Știu că acum o mare parte din voi bateți din palme entuziasmați, dar ștergeți-vă rânjetul de maniaci de pe fețe două secunde, fiindcă Blizzard a mai anunțat ceva ca să îi oprească pe cei mai nerăbdători dintre voi să exploreze în jumătate de oră noul conținut – flying mount-urile nu vor fi valabile de la început în noua zonă. Da, mă tem că nu puteți debarca direct în Northrend cu ideea că vă urcați pe dragon, molie, grifon, avionaș de inginer sau ce alte ființe sau aparaturi domesticate vor mai fi introduse în joc până la

expansion din start, fiindcă, deși se va putea zbura în Outland, se așteaptă ca până la level 78 să fie un hiatus de mers și călărit prin metode care nu sfidează gravitația.

Da, ați citit bine, level 78. Cum era de altfel de așteptat, cap-ul jocului a mai fost ridicat cu 10 niveluri. Level 80 este cel maxim, iar progresul de la 70 la 80 se va face aproape la fel de ușor cum s-a trecut de la 60 la 70.

Itemurile, evident, s-au îmbunătățit. Se preconizează că primele verzituri din Northrend vor avea aproximativ aceleași stats-uri ca și epicele de Karazhan (prima instanță de raid din Burning Crusade).

Apropo de raiduri, se va merge pe același format de 25 de oameni din Burning Crusade, din nou calitatea jucătorilor fiind mai importantă decât cantitatea lor. În mod evident, ultima instanță de raid va conține lupta epică cu Arthas/Lich King, în timp ce prima va fi o reconstrucție adaptată pentru noul format de raid a Naxxramas-ului, citadela de nemorți care a pus o lumânare pe WoW-ul de level 60.

O altă instanță anunțată va fi The Nexus – iar inamicii întâlniți aici vor fi nimeni alții decât The Blue Dragonflight, conduși de Malygos, dragonul care păzește secretele magiei și arcanului.

Utgarde Keep, inflăcără-ți-aș grafică!



Oare o să putem pescui la copcă la 450 fishing?



Se prezintă bine
barocul Hoardei



Orășel de Alianță,
înainte să-l
dărâmăm la raid



Prima instanță de cinci oameni va fi Utgarde Keep, clădită de un fel de vikingi monstruoși numiți Vyrkul. Printre celelalte populații care își duc traiul prin Noua Cornucopie se numără nerubienii (rasa arahnidă din Frozen Throne), furbolgi (bine-cunoscuții ursuleți care se joacă în pădure cu femeile Night Elf), naga (care din nou au ceva cu apa continentală, de data asta experimentează cu topirea gheții).

Unele facțiuni și-au mutat corturile pe noul continent, cu idei mai mult sau mai puțin nobile. Vrajitorii din Dalaran și-au mutat orașul, au pus o etichetă pe el pe care scrie „Shattrah 2” și acceptă, cu gnom cu tauren, toate rasele jucabile. Cu alte cuvinte, acest oraș va fi capitala neutră a noului expansion, cu deosebirea că zboară la mari altitudini deasupra gheții native.

De asemenea, se pare că World PvP-ul va căpăta un nou sens – va fi introdusă o zonă, Lake Wintergrasp – dedicată exclusiv măcelului brutal între jucătorii celor două facțiuni.

Mai curat, mai frumos

Una din știrile care m-au bucurat cel mai tare a fost faptul că s-a experimentat puțin cu grafica și vom avea câteva surprize plăcute. Se va folosi un nou shader pentru zonele înghețate din Northrend, flăcările din Utgarde sunt ușor fotorealiste, întreg designul noii zone fiind mult mai inspirat, din spusele celor care au participat la gameplay release-ul de la Blizzcon.

În TBC zonele mi s-au părut oricum o îmbunătățire față de vechiul WoW, mai dinamice, interactive și imersive, și sper și cred că ochiul ne va fi a doua oară gădilat în mod plăcut de Northrend.

Din ce am văzut ca armuri și echipament, seamănă destul de mult cu cele de Tier 3. Ceea ce nu poate fi decât îmbucurător, mulți fiind de părere că a fost cel mai inspirat set de armuri ca design.

Ah, Arthas, băiat bun, săritor...

Primul lucru pe care l-ar asocia cineva care a jucat Warcraft III cu Arthas ar fi sintagma „death knight”. Death Knight era o clasă destul de puternică din bine-cunoscutul joc de strategie, versatilă și mobilă. În mod aparent (deși trebuie să recunosc că eu nu mă așteptam la asta), în expansion va fi introdus conceptul de „Hero Class”. Se pare că în urma unui chain foarte lung și obositor, la level 80, orice jucător își va putea crea un Death Knight, care este, în fond, o nouă clasă, capabilă atât de tanking, cât și de DPS. Noua clasă va începe la level 60, nu la 1 ca oricare alta (e mai șmecheră, ce Dumnezeu!).

Veți spune „bun, și care e diferența dintre des naitu ăsta și uăriăr?”. Eh, ca design și mecanică se pare că există două diferențe majore (deși ambele clase poartă Plăte). În primul rând, Death Knight-ul nu va folosi un scut ca să tankeze, iar în al doilea rând nu va folosi nici mana, nici rage, nici energy. Resursa pe care o va utiliza pentru a-și casta abilitățile va fi un sistem de rune. Când este OOC, Death Knight-ul va inscripționa aceste rune și va putea folosi un sistem de abilități prestabilit în combinația creată. Un anumit spec de talente îi va permite DK-ului să sumoneze un pet, dar unul care va dispărea după o anumită perioadă de timp (cum e de exemplu acum Water Elementalul din ultimul tier de Frost).

Sunt ușor sceptic vizavi de clasa asta, mai ales că PvP-ul e destul de dezechilibrat chiar și așa, unde o să intre și DK-ul ăsta în schema claselor?

Pentru artizani...

O nouă meserie! Întregul nivel de skill-uri va ajunge până la 450 cap, dar în adăuga lui va apărea Inscription, o meserie similară cu enchanting-ul, numai că, în loc să

îmbunătățească itemurile, îmbunătățește efectele vrăjilor. Spre exemplu, se poate mări raza unor vrăji de AOE, durata efectelor secundare (cum e freeze-ul de la Frost Nova) sau adăuga efecte colaterale unor vrăji, cum ar fi un DoT Frostbolt-ului sau rază pentru Fire Blast.

Evident că toate meseriile din joc vor avea giumbușlucuri noi de făcut, mai șmechere decât înainte. Pentru a înlesni evoluția în artizanatul virtual a noilor jucători sau personaje, creșterea unei meserii de la 350-375 va fi mult mai ușoară (un prag deja recunoscut pentru dificultatea ridicată de creștere în momentul de față, întrebați un fierar de exemplu).

Please wait, applying patch...

Nu s-a anunțat o dată de lansare. Cei mai speculativi dintre noi au pronosticat între 6 luni și un an. Patch-ul 2.3, din 13 noiembrie, va fi urmat o săptămână mai târziu de sezonul 3 Arena, care ar trebui să mai țină jucătorii ocupați încă un timp.

Am doar două rugăminți – una este adresată băieților de la Best – vă rog, vă rog tare mult să aduceți pe stoc mai multe cutii cu jocul atunci când apare, să nu se întâmple cum a fost cu TBC-ul, când în România era mai greu să pui mâna pe un expansion decât pe o sticlă de Coca-Cola în timpul comunismului, și o grămadă au apelat la rude/guildies din Germania să le trimită jocul. O a doua rugămințe se adresează Blizzard-ului – vă rog faceți-mi hatârul (da, sigur!) de a nu lansa Starcraft 2 odată cu Wrath of the Lich King. My heart couldn't take it...

■ Zulf

- Gen MMORPG
- Producător Blizzard
- Distribuitor Vivendi
- Data apariției TBA

CLIVE BARKER'S

JERICO™

Răul este absența ororii

Clive Barker este un fel de maestru al horror-ului. Că e vorba de romane sau de filmele din seria Hellraiser, cam toată lumea este de acord că domnul Barker este un meseriaș al genului. Eu, mai sceptic din fire și ușor refractar la opiniile generale, am privit Hellraiser chiorâș, iar de romanele lui o să mă ating numai atunci când voi epuiza întâi câteva biblioteci municipale pline de subiecte măcar mai interesante decât ororile lui Clive. Din fericire, omul s-a apucat într-o zi să lucreze la un joc, poate vă amintiți de el, a apărut prin 2001 și s-a numit Undying.

Apoi, oameni buni, jocul ăla chiar a fost ceva de neuitat. Unul din cele mai bune jocuri horror ever, poate chiar cel mai bun? Chiar dacă nu toată lumea ar spune că Undying este cel mai bun joc horror din istorie, acesta intră cu brio în categoria jocurilor despre care ajungi să te întrebi dacă nu cumva, totuși, este cel mai bun. Cum mi s-a mai întâmplat și cu Call of Cthulhu Dark Corners of The Earth. Cum nu mi s-a întâmplat cu seria Resident Evil sau mi s-a întâmplat prea puțin cu Silent Hill. Cum nu mi s-a întâmplat cu seria Blair Witch Project. Cum mi s-a întâmplat tare de tot cu nivelul „The Cradle” din Thief Deadly Shadows – care, el singur, doar un nivel, este mai horror decât 10 horroruri puse unul peste altul.

Bun, dar cu ce idee trebuie să rămână cititorul din această introducere? Cu aceea că Barker a creat unul din cele mai bune jocuri de oroare din istorie și că omul a promis că va face la fel și cu al doilea titlu al său de gen: Jericho.

Axa Răului

Deci, ce îmbolnăveli mintale s-au întrupat în cea mai recentă creație a lui Clive Barker? Păi, e vorba despre Dumnezeu și

greșalele sale grosolane pe care nu trebuie doar să i le iertăm, ci să le și îndreptăm, pe cheltuiala planului nostru de existență, dacă se poate. Și trebuie să se poată, că doar banii vin de la guvernul Statelor Unite și sunt băgați în pregătirea, echipamentul și buzunarele unei echipe supermegapara, pe numele dânsi Jericho. Membrii acesteia, în număr de șapte, sunt dotați cu aptitudini oculte, magice și paranormale, dar și cu arme din ziua de azi,

cu ajutorul cărora trebuie să facă față tuturor amenințărilor „oculte, magice și paranormale” la adresa securității USA, și, eventual, a Lumii.

Acești șapte magici sunt trimiși în Orientul Mijlociu, să rezolve o problemă apărută în deșert – un oraș fantomă, Al Khali, răsărit după secole din nisip. Treptat, aflăm că Al Khali este o închisoare în care se află întâia creație a lui Dumnezeu, Primul Născut, care s-a dovedit cea mai idee proastă a Creatorului – manifestându-se ca un fel de Dumnezeu mai mic, mai prost și mai rău, dar perfect indestructibil. Fapt pentru care Cel de Sus a făcut imediat și un preș sub care s-a grăbit să vâre gunoii. Tipic pentru lumea asta de rahat în care trăim. Preșul este Al Khali.

Cu puțină sârmă, scoci și ceva scuipat se poate cârpăci orice, chiar și acest preș, ce stă să se rupă sub presiunea eforturilor Primului Născut de a se elibera și de a pune stăpânire pe whatever (Terra, Universul, Multiversul sau șamponul care te ferește de căderea părului altora pe covoarele tale). Sârma, scociul și flegmele cu proprietăți adezive, în aceeași tradiție a încropelii ce caracterizează o Umanitate în continuă supraîncălzire, sunt echipele transcendente de tip Jericho a căror

O nouă piață
pentru Pampers.



The Jerichos.

existență s-a perpetuat de-a lungul istoriei, începând cu Sumerul, trecând prin antichitatea romană, prin Templierii Cruciadelor medievale, apoi prin Al Doilea Război Mondial, și sfârșind în prezentul american – cu trupe speciale de șoc karmic & stuff.

Deci, nu e vorba de petrol, sa vă între bine în cap odată! În Orientul Mijlociu este ceva mai rău decât Satana, iar exorciștii sunt trupe militare de magicieni care petecesc penitenciarul Celui Rău, e clar?

KhalinK KhalinK KhalinK...

Deci, dacă e horror, cum stă treaba cu oroarea în jocul ăsta? Păi, sursele ororii în Jericho sunt trei: creaturile (oponenți sau victime), mizeria de pe jos și faptul că e cam întuneric. Din nefericire, oponenții sunt de puține feluri și au un comportament previzibil – te obișnuiești repede cu ei și nu te mai impresionează. Victimele torturate în Al Khali nu sunt nici ele prea variate – una, două bucăți de carne bătute, câțiva răstigniți icnitori și niște indivizi vârați în cuști strâmte, un fel de colivii de tortură medievale. Been there, done that.

După mine, accentul cel mai mare a fost pus pe mizeria de pe jos (și de pe pereți, uneori). Senzația mea este că producătorii jocului și-au spus că nimic nu este mai nasol pe lumea asta decât „ceva” de culoare incertă, căcănie, cu vagi tente opționale de organe, membre, torsuri și capete, un amestec putrefact de resturi umane peste care cizmele cazone ale infanteriei vrăjitoarești trec cu un plescăit oarecum digestiv. Ei bine, rahatul ăsta întins repetitiv peste tot în fiecare nivel, spălat pe alocuri de râuri la fel de repetitive de sânge, ajunge să nu te mai impresioneze cam după primele trei minute de joc. Make it two. Nu știu de ce, pentru că zău că am vrut să fiu sensibil la mizeria asta, însă, după ce am văzut-o în atâtea jocuri, mi-am spus că drumul spre Al Khali o fi fost pavat cu bunele intenții

Pun oculturiștii pe voi!



ale producătorilor, dar iadul sigur e pavat cu rezultatul plictisitor al aceluiași bune intenții.

Pe deasupra, mizeria asta lucește ca celofanul, frate, complet nenatural. Nu înțeleg de unde moda asta de a face toate sângerozitățile să lucească porțelanu, ăștia de aruncă peste texturi efecte de acest gen nu văd deloc ce dezastruos de comic arată produsul muncii lor „artistice”? Chiar și dacă s-ar mai aduna în tine o picătură de greață și groază privind la mucii roșii ai Apocalipsei, luciul lor te face să-ți pară rău că nu poți să te dai vesel pe ei ca pe ghețuș – măcar asta ar fi distractiv. Și horror.

Bun, dacă în Jericho argumentul suprem al ororii este o versiune eșuată a nemuritorului „goo” din toate jocurile, ce mai rămâne ca să ne impresioneze simțurile dornice de a fi biciuite cu înspăimântări de neimaginat? În afară de faptul că e cam întuneric... Păi, ar fi un pod peste care trece etern și înfricoșător o armată de Templieri aproape nevăzută, apoi niște boși de nota 10 la grafică și o destul de interesantă incursiune printr-un strât de istorie romană decadent orgiastic antropofagă. De fapt, aceasta din urmă este singura parte din joc în care Barker își atinge cu adevărat valoarea în domeniul ororii. Iar asta pentru că e singurul loc în care marele autor adaugă ingredientul fermecat care face din oroare ceva cu adevărat nasol: subtilitatea. Make it two - subtilitatea artistică.

„Evil never dies”

Nu se poate să nu adâncesc aici subiectul și obiectul acestui joc, anume oroarea. Și pentru a mă face bine înțeles, trebuie să vă reamintesc prin ce procedee ne-a înspăimântat nea Barker în 2001, când a apărut Undying. În primul rând, acțiunea se petrecea într-un conac englezesc și în împrejurimile sale, undeva, la malul mării. Nu era tocmai ladul, dar, taman aici se afla șmecheria. Priveai la un tablou în holul principal al casei și vedeai o pictură ce înfățișa o familie obișnuită. Un pic cam rece și rigidă în atitudini, dar obișnuită.

Jet puternic – coafura rezistă.





Puroaie de singe.



Cadru romantic.

Însă brusc, te cutremura o străfulgerare însoțită de o voce care îți comanda să privești dincolo de aparențe folosind puterea de medium a eroului. Toată spoiala de normalitate se spărgea violent – cumnățica vampirică-i paricidă, iar fratricidul frățâne-i necromant, sângele le curge din guri, din răni, ochii se holbează sălbatic la tine, tu vei fi următoarea lor victimă.

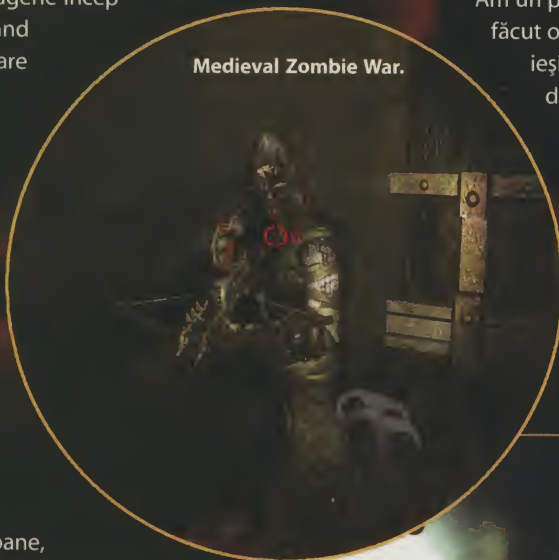
Și nu e singurul tablou în care ajungi să vezi o altă realitate, dincolo de cea imediată, banală. Nici oglinzile nu sunt ceea ce par, iar câteva cioburi în sufragerie încep să însemne altceva când auzi urlatul inuman care sfâșie zgomotul continuu al furtunii. Un scaun căzut, perdele fluturând, fulgerele, lumina asfințitului, grădina în plină toamnă, toate încep să însemne altceva atunci când se împletesc cu revelația că în spatele lor se ascunde o permanentă prezență a oribilului. Ruine, cotloane, peisaje, sunt aparent inofensive până când puterea de medium a eroului dezvăluie atrocitățile trecutului ca sursă a spaimelor viitorului. Prezentul pare liniștit – banalitatea cotidiană: servitorii lucrează în grădină, deretică prin casă, gătesc în bucătărie. Ba nu, în bucătărie nu va mai găti nimeni – vase, oale, cuptorul, mâncare, dulapuri, scaune, cămara, un urlat. Și moartea.

Aceasta este rețeta reușitei într-o oroare a Undying-ului. Totul se desfășoară într-un cadru familiar, în care, treptat, viziunile eroiului, incursiunile sale în trecut, diverse istorisiri sau apariții stranii ajung să dezvăluie

cealaltă față a lucrurilor obișnuite – ale unui tablou, ale unei oglinzi, ale unei sufragerii, ale unei perdele, ale unui cuțit de bucătărie, ale unui scaun, ale unei pivnițe, ale unei grădini, ale unei sere, ale unei faleze marine, ale unei camere a copiilor, ale unei mănăstiri părăsite, ale... Spaima se instaurează cu subtilitate, prin țeserea în textura realității curente a unui filon tot mai gros de altceva, de alienare, de monstruos, de nebunie ucigașă. Ajungi să te temi de o piatră, de un scaun, de o umbră, de ORICE sunet, de ORICE mișcare.

Am un prieten care a făcut o criză de spaimă ieșind într-o noapte de iarnă din apartamentul lui aflat într-o casă medievală din orașul vechi al Brașovului. Privea la scările ce se răsuceau în jos, lucind discret în bătaia

Medieval Zombie War.



O Înviere ca oricare alta.

Lunii ce pătrundea prin ferestrele boltite, cu ogive înalte, străbătute de vine de gheață. Era frig și a simțit cum încremenește inima în el de spaimă. S-a întors în casă și a refuzat să-și mai continue jocul de Undying pe care îl începuse.

Aceasta este oroarea pe bune: constatarea vie că realitatea este doar o poighiță subțire, ce separă liniștea și familiaritatea gesturilor și obiectelor banale, de posibila monstruozitate încă fără nume ce abia așteaptă să se nască din toate și să-ți fie stăpână. Merită să înnebunești ca să trăiești așa ceva, ca să înțelegi existența, în care te naști cu adevărat numai atunci când capeți știința și puterea de a alege, fără a mai fi mințit de spoiala iluzorie a unei realități confortabile.

Către acest adevăr relevat de marele H.P. Lovecraft bate și Clive Barker prin tehnicile ororii pe care le practică magistral în Undying. Și pe care le fâșâie lamentabil în Jericho.

B Khali

De fapt, este impropriu zis că le fâșâie în Jericho, pentru că nici măcar nu le încearcă. Nope, în Al Khali nu există o normalitate care să contrasteze cu aberația, e chiar greu să sesizezi reminiscențe ale normalității în acest fund de iad. Aici Barker mizează pe altă carte



– cea a cantității impresionante de mizerie de toate felurile pe care ți-o aruncă constant în ochi. Iar în această cantitate se strecoară și câte o idee interesantă, câte un peisaj aparte, sau se simte că există undeva, foarte adânc, o tendință matură și viguroasă de a fundamenta inteligent, consistent, de-a dreptul intelectual, ceea ce nu suntem nici măcar în stare să înțelegem prin „rău”. Dar toate aceste lucruri, care ar fi putut construi un joc deosebit și atractiv, sunt pierdute în cantitatea nediscriminatorie de căcăniu monstruos mișcător și urlător.

Iar puțina oroare care încearcă cu sfioșenie feciorelnică să ne cutremure carnea pe noi se duce dracului pentru că Jericho face prostia inimaginabilă de a se baza pe o echipă de militari oculte. A military squad, people, FFS! And american at that, too! Ce naiba de trăiri și înfiorări să mai ai atunci când camarazii tăi deschid gura când ți-e lumea mai nasolă și toarnă niște banalități și prostii care te aduc imediat la suprafața lucrurilor? Iisuse, nici că se putea face o selecție mai neinspirată de voci și replici pentru a distruge complet bruma de horror a jocului ăstuia și a te enerva iremediabil. Da, mă așteptam la astfel de idioțenii debitate într-un shooter team based în care americanii kick some serious terrorist ass, dar nu într-un horror al lui Barker. În care they seriously kick the terror out of the game.

Literalmente, cretinoizii din echipa alături de care am evoluat la paralele cu horrorul în Jericho m-au făcut să o regret din inimă pe femeia cu barbă. Aceasta este o ființă sensibilă, perfect neînțeleasă, ușor isteroidă și cu un trecut aproximativ romantic și incert, precum acela de care au mare nevoie personajele unui horror adevărat. Cum nu e Jericho.

Numai Dumnezeu cu mila

Și dacă tot este să deconstruiesc acest joc sub aspectul pentru care ar merita să fie și numele lui Barker lipit pe cutia lui, adică sub aspectul ororii, trebuie să spun că sunetul este mizerabil. Nu în ce privește calitatea, ci felul în care sprijină acțiunea și feelingul. Oameni buni, sunetul induce oroare atunci când, mă repet, te aduce în halul de a te speria cumplit de ORICE sunet din joc. Uite, un exemplu la îndemână – păsărelele din HL2 Episode 2. Sunetul emis de hunterii din Episode 2 are ceva asemănător cu cel al păsărilor. Am prins un moment de liniște la cabana din EP2 – și m-am cutremurat auzind păsărelele.

În Jericho, nu știu cum se face că sunetul nu mi-a inspirat nimic. Nu m-a „fezandat” la psihic, cât să mă îndemne să tresar la orice fâșâit. O învălmășeală de urlete, trosneli și plescăituri, lipsită de orice regie inteligentă,



guvernată numai de o violență fără scenariu. Atâta doar am reținut – iar ăsta a fost, într-adevăr, un mic fior de genialitate – un „Kyrie eleison” (grecescul pentru „Doamne miluiește”) cântat de o voce înaltă de copil. Înfricoșător și sublim, cum ar fi trebuit să ne pară întregul joc. Sigur s-au prins și producătorii că e ceva-ceva în acest cântec, doar l-au pus și la Credits... Și cam atât cu sunetul.



Eu în ai mei

I-am înjurat eu pe cei din pot(t)era pe care am asmuțit-o asupra forțelor Răului, dar, dacă stau să mă gândesc mai bine, ei ar fi putut deveni o parte bună a jocului. Fiecare este înzestrat cu două moduri de utilizare a armei și cu câte două puteri magice, lejer accesabile pe tastatură. Pe fiecare îl poți controla prin posedare de către duhul comandantului lor, ucis la începutul jocului. Ideea este interesantă, iar procedeul de transfer dintr-un trup în altul – vizarea camaradului țintă și o simplă apăsare de tastă Space – face ca astfel de schimbări să fie rapide și eficiente în mijlocul luptei, mai ales când ataci boși sensibili într-un punct anume. Iar faptul că îți poți învia camarazii uciși adaugă la atractivi-





tatea și originalitatea anumitor lupte.

Interfața jocului permite folosirea ușoară a puterilor magice și a transferului spiritului, ceea ce este de mare folos pentru că, uneori, viteza de reacție este singura care te scoate din situațiile dificile. Acestea sunt de un singur fel, anume cele în care se aglomerează prea mulți oponenti pe trupa ta. Oponentii nu sunt inteligenți, nu există nici o șmecherie interesantă în modalitatea în care ești atacat, cu două excepții – cei care vin să explodeze în mijlocul grupei tale și legionarii înzestrați cu scuturi, atât. În rest, ca în tot ce privește Jericho, este vorba numai de cantitate.

Până la urmă, faptul că poți controla șase oameni diferiți, fiecare cu puteri și arme specifice, este interesant, dar devine cu adevărat util numai în lupta cu anumiți boși. Acolo jocul pare un pic provocator, acolo te scoți mai bine folosind cu cap membrii potriviți în situația dată, precum și comenzile de deplasare ale grupului. În rest, senzația cu care am rămas este aceea că jocul nu face uz la adevărată sa valoare de ideea posedării unei trupe de militari cu aptitudini magice. Adică, literalmente, în cea mai mare parte a jocului, nici nu are importanță în pielea cui te afli. Doar pentru distracție, am preferat să joc cu lunetista, al cărei atac magic principal îi permite să controleze traiectoria unui glonte până la trecerea acestuia prin trupurile a maxim trei oponenti. Probabil că acesta este și unicul aport de originalitate adus de Jericho în lumea minunată a shooter-ului action.

Senzația cu care m-a lăsat folosirea grupelor de militari în Jericho este aceea că ideile introduse în controlul/posedarea lor și modalitățile de atac magic sunt foarte bune, dar că aceste lucruri trebuiau grefate pe niște personaje mult mai interesante, mai potrivite unui dark horror. Nu erau necesari niște militari palavragii plini de clișeele filmului american despre soldatul capabil, dar neconvențional, care bombăne la orice ordin. Mai degrabă niște ființe aparte, nu neapărat umane, a căror biografie să fie schițată cu finețe în penumbra misterului ce înconjoară fortăreața Al Khali.

Spun asta pentru că, până la urmă, camarazi sunt numai un decor – nu sunt aproape de nici un folos în luptă lăsați de capul lor, parcă au puterea de foc redusă de 10 ori când nu sunt controlați de tine. Înșă, ar fi fost bine să fie un decor potrivit cu cadrul în care se desfășoară acțiunea, pentru a ajuta la apariția și întreținerea feelingului ororific... Dat fiind faptul că transferul de duh dintr-un trup în altul nu este foarte util, adevărul este că, practic, camarazi tăi nu sunt decât niște holstere, niște slot-uri în care îțiții armele și puterile magice până când ai nevoie de ele. Exact precum în Undying, toate aceste arme și puteri puteau foarte bine să fie deținute de un singur erou. Probabil că asta ar fi dat muuult mai bine la atmosfera generală a jocului. Oroarea presupune intimitate – frica face din grup o simplă turmă, iar din excursia prin iad doar o berbecăială rizibilă.

Răul merita mai mult

Grafica din Jericho este bine făcută, numai designul de nivel fiind mediocru, fără nici un fel de șmecherie aparte sau interesantă. În plus, argumentul vizual al mizeriei atotprezente este perfect neconvincător. Există vreo două momente în care Clive se apropie de o oarecare senzație de oroare, dar îi trece repede (sub podul Templierilor și în excelenta secțiune romană din Al Khali). În rest, numai câteva puteri magice și boși au rolul de a preveni crizele de plictiseală acută – aceasta rămâne doar cronică. Povestea dă în două locuri semne că Barker ar avea și neuroni investiți în afacerea cu jocul ăsta. Care joc este un horror pentru copii, cu un pronunțat caracter action și o desfășurare specifică titlurilor destinate consolei din sufragerie. Totuși, copiilor le recomand o alternativă mai plăcută la Jericho, anume Star Wars Republic Commando.

Dacă jocul de față ar fi avut cu adevărat o șansă de a deveni atractiv 100%, atunci aceasta ar fi stat într-un mod multiplayer. Fie cooperativ, ori team deathmatch, armele și magia din Jericho, împreună cu un design de

nivel îmbunătățit, ar fi putut pune baza unui Quake reînviat cu forțe sporite și idei foarte bune. Păcat, tare păcat că nu s-a făcut nimic pentru a utiliza elementele valoroase ale acestui joc în scopul construcției unui multiplayer întunecat și furibund. Poate că va exista așa ceva, dacă Barker are cap și i-au mai rămas bani după acest semieșec... Deși, multiplayer s-a cerut și la Undying, că mergea și acolo al naibii de bine. Și canci.

Cât despre partea care ar fi putut deveni cu adevărat interesantă la o creație a lui Clive Barker – Răul și spaimele abisale pe care acesta ni le induce, cred că v-ați lămurit deja.

Clive Barker's Jericho insultă Răul.

■ Marius Ghinea

► Gen Team-Action Shooter ► Producător Imajica Productions, Inc and Alchemic Productions ► Distribuitor Codemasters ► Ofertant Gameshop.ro, Telefon 021-408.30.90 ► Procesor PIV 3GHz ► Memorie 1 GB RAM ► Accelerare 3D minimum 256 MB ► ON-LINE www.codemasters.co.uk/jericho/index.php

Grafică
Sunet
Gameplay
Multiplayer
Storyline
Impresie

9
8
9
—
6
7

7,8



Tehnologia Wireless 11 aNi garantată

DIR-635

D-Link Wireless N Router

1x 10/100 WAN

4 x 10/100 LAN

Interfață wireless 802.11 draft N de 300Mbps

Criptări WEP, WPA și WPA2

Dublu firewall NAT și SPI



DWA-547

D-Link Wireless N
PCI Adapter



Card PCI

Interfață wireless 802.11 draft N 300Mbps

Criptări WEP, WPA și WPA2

DWA-142

D-Link Wireless N
USB Adapter



Card USB

Interfață wireless 802.11 draft N 300Mbps

Criptări WEP, WPA și WPA2

DWA-645

D-Link Wireless N
CardBus Adapter



Card PCMCIA

Interfață wireless 802.11 draft N 300Mbps

Criptări WEP, WPA și WPA2

Distribuitori autorizați

elko

Elkotech Romania - www.elko.ro

LASTING

LASTING System - www.lasting.ro

scop
COMPUTERS

SCOP Computers - www.scop.ro

WIRELESS
by D-Link

N

D-Link
Building Networks for People

HELLGATE

LONDON

Nu este un secret că, în 2003, Bill Roper, alături de alte personaje-cheie de la Blizzard North, au luat frumos cutii de carton, au curățat biroul și s-au îndreptat spre pajiști (aparent) mai verzi. S-a format Flagship Studios, iar la scurt timp după s-a anunțat și primul titlu: Hellgate: London. Cu fiecare fragment de știre apărut ulterior a devenit tot mai clar că flăcări conduși de unul din personaje-cheie ale nașterii unor titluri precum Diablo 2 și Starcraft folosesc matrița titlurilor oldschool Blizzard pentru a contura un hack and slash 1st person futurist.

Cronotopul (Londra postapocaliptică, 2038) a permis producătorilor să jongleze cu arme care nu sunt specifice unui RPG clasic, cel puțin la prima vedere. Din screenshot-uri, oricine ar fi zis că jocul e de fapt un FPS și s-a produs o mare greșeală în descrierea lui. Pentru patru din cele șase clase disponibile, cel puțin, este recomandat să jucați prin ochii personajului. Astfel încât, domne, ce e? Băiat sau fată?

Căderea Londrei, 2033

Filmulețul de introducere, narat într-o voce englezească foarte plicticoasă, impersonală și nenarativă (sic!) ne arată o Londră aparținând curentului arhitectural gotic-ruină, reprezentanții celor trei facțiuni jucabile lucrând la unison pentru a salva o fetiță plângăcioasă de focul și pucioasa unor demoni supărați nevoie mare. Se face că prin 2033 s-a deschis o poartă nu prea prietenoasă între lumea noastră și a iadului.

Masonii, anticipând o catastrofă interdimensională, au construit în rețeaua de metrou a orașului mereu înnoirat (ciudat, lucrurile nu s-au schimbat nici în viitor, încălzirea globală e minciună!) o serie de baze fortificate pentru a ține piept demonilor și (prin intermediul jucătorului) a respinge invazia de draci, moluști, zombie și alte abominații.

Cele trei facțiuni jucabile sunt Templar, Cabal și Hunter, iar clasele vin în număr de șase. Templarii, concentrați pe reconstruirea orașului și salvarea populației civile, au clasele melee – Blademaster și Guardian. Ca o notă adițională, Blademaster e jucat de majoritatea covârșitoare (conform statisticilor). Ca melee veți juca probabil

3rd person și jocul în anumite puncte e semnificativ mai greu. Cabal este facțiunea de casteri – cele două clase sunt Evoker și Summoner. Presupun că v-ați prins deja, Evoker e un fel de mag, iar Summoner un fel de Warlock. Cei din urmă sunt Hunter Faction, ăia cu puști și tehnologie în principiu. Aici avem două clase – Marksman și Engineer. Marksman e, firește, un specialist în ale pew-pew-ului, iar inginerul are și el un doctorat în ale trăgaciului, dar pe lângă asta poate crea roboți care să-l urmărească, cu diferite buffuri sau debuffuri sau pur și simplu pet-uri de distrugere în masă.

Scopul? Hm, salvați lumea de la un cataclism hiperilustrat în ultima jumătate de secol, trecând prin horde nesfârșite de monștri cu un apetit nesățios pentru carne de pixel.

Cum vă place...

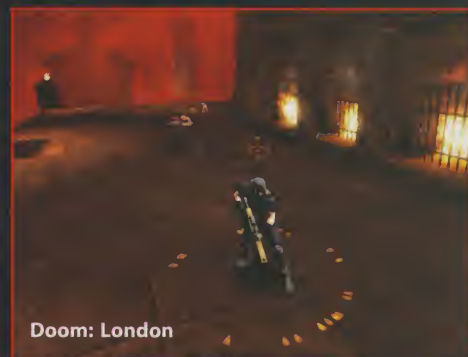
Ce e bine se poate observa în primele câteva ore de joc (și aveți ceva de parcurs, fiindcă jocul este într-adevăr MARE). Acțiunea oferă destul de multă adrenalină, mai ales pentru clasele melee. Oricum cu acelea jocul devine mai dinamic și mai provocator, dar acesta nu este un lucru neapărat bun, pentru că mie mi se pare că motivul principal pentru afirmația asta este faptul că lupta cu o clasă melee este mult mai haotică și imprecisă. În primul rând, sabia are o anumită rază, lovește un monstru aleator aflat în raza respectivă, iar nivelul la care Blademaster și Guardian își arată adevărata valoare este mult mai ridicat.

Un singur lucru am să zic despre vocile din joc. N-a mai fost nimeni niciodată atât de crud cu mine. Sufăr.

Unul din lucrurile specifice Blizzard care a fost moștenit aici este simțul umorului în introducerea unor elemente de cameo. Wirt's Prosthetic Leg în prima misiune, autoarea săgăi Harry Potter mai târziu și tot felul de alte surprize la care am surâs cu nostalgie.

Există o serie de minigame-uri foarte distractive și inovatoare strecurate în joc. Un quest vă pune să controlați un pachet de patru soldați prin ruine și să-i salvați. Un fel de RTT de 10 minute, dar destul de revigorant și drăguț. De asemenea (până la patch-ul de acum trei zile) aveți un minigame care în urma îndeplinirii anumitor obiective (loot that type, kill that type, cause or receive that type of damage, etc.) vă spawna un item de calitate superioară la picioare.

Apoi, clasele ranged pot face abuz de unele aspecte ale jocului pe care starea curentă (brută, nepatchuită, încă plină de bug-uri, mai ales în multiplayer, dar ajungem și acolo) a jocului le permite. Sunt exploit-uri care nu trebuie căutate, care sar în ochi, fiindcă sunt o parte activă din gameplay. Să vă explic – în mod normal, dacă tragi din stance-ul sniper într-un mob dintr-o grămadă, restul vin grămadă peste tine, indiferent de distanța de la care ai tras. Ocazional, restul mobilor vor sta și se vor uita direct la tine, dar nu se vor mișca, astfel încât îi poți elimina pe restul unul după celălalt. Un Evoker sau un Summoner are o vrajă numită Brom's Curse, care pune un debuff pe toți monștrii din jur, în urma căruia, dacă aceștia sunt loviți, atacatorul este vindecat. Cu alte cuvinte, un Evoker în jur de level 20 poate kita toți monștrii dintr-un nivel, poate pune blestemul respectiv și apoi să dea doar AoE-uri (area of effect spells) pentru a-i elimina



Doom: London

pe toți simultan, chiar fiind atacat de ei.

Făcând abstracție de asta, jocul este o mare contradicție. Să vă explic.

N-a mai fost făcut un Diablo 2 așa bun...

... de la Diablo 2. Nu îi acuz pe cei de la Flagship de plagiatură nesimțită, Doamne ferește, doar la creația unora din principiile fundamentale ale jocului au și contribuit (mă refer aici la cei care au trecut prin Exodul Blizzard-Flagship). Monștrii sunt mulți. Mamele lor au fost tare ocupate prin toate cartierele, canalele, muzeele, parcurile, circurile și piețele Londrei. Sunt atât de mulți încât mai încolo se reciclează meșa, se schimbă nițel culoarea și se pune alt nume și voila – alt monstru. Diablo 2 anyone?

Nivelurile sunt generate (relativ) aleatoriu. Aici s-a făcut treabă foarte bună – exact ca și în Diablo 2, toate catacombele pe care le parcurgem sunt diferite față de cele pe care le parcurge Vasile de la 2, care, bineînțeles, și-a făcut Blademaster. Dar formatul general și elementele de decor într-o zonă sunt mereu aceleași, și da, o să aveți o senzație de deja-vu de multe ori când vă plimbați hack-uind tot ce vă iese în cale.

Skill tree-urile au o mare, mare problemă. În primul rând, multe sunt comune. Atât Evoker-ul, cât și Summoner-ul au Brom's Curse, Drain Life,



Word of Fear și altele. Asta e valabil și în cazul altor clase. Oricum skill tree-urile nu sunt prea multe sau variate. Dar cea mai mare hibă este că (exact ca și în Diablo 2) ele nu pot fi resetate. Un punct pus e bine pus. Să nu mă înțelegeți greșit, în mod normal n-aș reproșa asta unui joc, dar în cazul acesta specific, din cauză că efectele unor skill-uri sunt destul de ambiguu descrise în tool-tip, era mult mai bine pentru toată lumea dacă puteau fi resetate (bineînțeles, în schimbul unei sume de bani). Veți constata în timp că un skill care vi s-a părut bun conform descrierii este aproape inutil în jocul propriu-zis.

Apare și aici un sistem de socketing (numit modding), valabil pentru arme. Surprinzător, cu un aparat din joc socket-urile dintr-o armă pot fi scoase, ceea ce este un mare bonus, pentru că efectele ustensilelor de modding sunt foarte, foarte diferite și aceeași armă socket-ată diferit poate fi purtată chiar și 15 ni-



veluri în joc fără nicio problemă.

Apoi grafica. Grafica este cel mai puternic atu al jocului. Arată extraordinar pe un DirectX 10, dar poate fi jucat și cu 512 RAM pe un sistem mai învechit cu detalii medii decent. Big Kudos for Flagship for optimization!

World of Hellgate fără MMO?

Să ne-nțelegem. Hellgate: London nu are single player. Nu are nici multiplayer. Are o zonă difuză și nesigură în care jonglează cu cele două concepte. Are o campanie absolut identică ce poate fi jucată în single player sau multiplayer. În momentul de față, nu există niciun fel de conținut extra online comparativ cu jocul offline (mai puțin evenimentele de Halloween și de pe 5 noiembrie – Guy Fawkes' Day), deci dacă aveți o conexiune stabilă puteți începe direct jucând online. Ah, stai. The servers suck.

Problemele care ar putea interveni offline: deconectări aleatoare, lag imens, bug-uri cu echipamentul – dispăre din senin, ajunge în stash fără să fie băgat, unele buffuri/debuffuri nu funcționează corect, probleme cu loading-ul, clipping. Pentru alte simptome adresați-vă customer service-ului (care e la fel de birocratic și robotic ca în alte locuri. Dincolo nu e mai ieftin).

De asemenea, ceea ce încearcă Flagship să facă în momentul de față este absolut lipsit de tact. Și anume (după febra subscription MMOs), pentru conținutul extra, posibilitatea de a vă face gilde, dificultate mai ridicată, modul hardcore și alte artificii mai mult sau mai puțin făsăitoare, Bill Roper vă cere 10 dolari pe lună. Aici avem câteva probleme. 1. Hellgate nu e MMO. 2. Deocamdată chiar și sistemul de abonare pe bani e foarte, foarte bug-uit. 3. Modelul pe care e construit Hell-

gate online este foarte similar cu ce se întâmplă în Guild Wars. Și anume – Party-urile se fac în stațiile de metrou („orașele” din joc) și se purcede în lume ca într-o serie de instanțe, izolându-vă de întâlniri cu alți jucători care nu sunt în party. Dar bineînțeles, cum ziceam, London nu e MMO. So then again, why pay in the first place?

Ca experiență temporară, modul gratis online e perfect satisfăcător. Oricum nu îi prezic Hellgate-ului gloria și nemurirea tatălui Diablo 2.

Frate, frate, dar brânza-i pe bani

Hellgate ar putea fi înțeles greșit. Are potențial, chiar mare. Este cea mai bună abordare hack and slash de câțiva ani încoace. Dar are de suferit o naștere prematură, o panoplie de bug-uri care după câteva patch-uri ar putea să nu mai existe și o serie (destul de limitată) de erori de fundament, dar per total nu este neapărat un joc extraordinar și așteptările cu care a fost întâmpinat nu coincid cu calitățile sale.

Mi-e teamă că, în momentul de față, concurența o să elimine șansele de supraviețuire pe durată lungă ale acestui joc (vezi The Witcher).

■ Zulf

► Producător Flagship Studios ► Distribuitor Electronic Arts ► Procesor 1,8 GHz ► Memorie 512 MB RAM ► Accelerare 3D 256 MB VRAM ► ON-LINE www.hellgatelondon.com

Grafică
Sunet
Gameplay
Multiplayer
Storyline
Impresie



The Bewitcher

THE WITCH

Ce este un witcher? O meserie inventată de un anume Andrzej Sapkowski. Witcher-ul este un zilier pe tarlăua ocultului, a cărui singură ocupație e să plivească grădina Domnului de buruienile diavolești. Geralt nu este un witcher oarecare. E un witcher cu un CV cât cazania lui Varlaam. Geralt este... The Witcher. Nu întâmplător, The Witcher este și numele RPG-ului polonez bazat pe romanele lui Andrzej Sapkowski, unul dintre cei mai buni scriitori de fantasy din Europa de Est. Personal, îl urmăresc de câțiva ani buni și, acum, la sfârșit de drum, pot spune cu mâna pe inimă că l-aș fi așteptat și zece ani dacă aș fi știut că rezultatul va fi acesta.

Geralt Încălecătorul

Trebuie spus că lumea din The Witcher nu este paradisul idilic din fantasy-urile clasice, ci este un tărâm în care rasismul, sărăcia, intrigile politice sunt omniprezente. Deși își câștigă existența măcelărind monștri, pe parcursul jocului, Geralt va afla (și voi odată cu el) că dușmanul e exact acela pe care încearcă să-l apere de „accidentele” naturii. Un om l-a „ucis”, iar evenimentele din The Witcher sunt declanșate de o haită de sapienși care n-aveau altceva de făcut și au invadat Kaer Morhen, fortăreața witcher-ilor, au tăiat și-au spânzurat, iar mai apoi și-au luat tălpășița cu secretele frăției întru witcherie. Tu, adică Geralt, vei fi trimis în Vizima să le dai de urmă. Odată ajuns „la capitală”, vei realiza că nedreptatea suferită de tine este un mizilic în comparație cu ce i se pregătește lumii. Un conflict mocnit între oameni și neoameni (în special elfi și dwarfi, dar poate fi extins și la „mutantul” Geralt) riscă să degenereze într-un război în toată regula, regele Foltest e de negăsit, „prostimea” este lăsată la mila unei epidemii groaznice de către nobilime... Cercul de pe lume.

Sapowski are un stil aparte și un umor specific, calități care se regăsesc din plin în dialogurile și storyline-ul lui The Witcher și

care contribuie serios la atmosfera jocului. Ca o concluzie, avem un univers matur, în cel mai pur stil fantasy, dar care reușește să se scuture de majoritatea stereotipurilor caracteristice genului.

Hai să vedem câteva mituri desființate de scenariștii hâtri de la CDProjekt, îmboldiți de maestrul Sapkowski. Începem cu eterna fecioară din tradiționalul turn. Turn avem. O dărăpănătură de turnuleț în mijlocul unei mlaștini infestată cu nemorți acvatici, bărzăuni gigantici și buruieni însetate de sânge (le voinicului). Quest-ul e lung și anevoios, mlaștina e plină de neprieteni, voinicul e nerăbdător să bată cu paloșul la poarta turnului. După cinci ore de questing ca în '94 și un măcel ca în 2007, mlaștina devine suspect de tăcută, iar turnulețul își deschide larg porțile. În loc de zbenguie ca n'noaptea nunții, am parte de un scandal ca în ziua divorțului. Point taken! Fecioare? He. He, he! N-am întâlnit niciuna până acum și mă îndoiesc că prima care-mi va ieși în cale o să se poată lăuda cu virtutea ei mai mult de cinci minute. În schimb m-am împiedicat în angajatele lui Carmen, matroana unui bordel și mare jucătoare de zaruri, am (re)inițiat-o pe Triss, o sorceriță nimfomană, în tainele magiei sexuale, am vindecat-o de coșuri pe doctorița Shani și i-am arătat un altfel de voodoo „șamancei” Abigail. Și toate astea înainte să trec de capitolul doi. De dragul diversității, câteva țărănuțe rumene și vreo două hangiițe oacheșe vor cădea și ele pradă farmecelor fermecătorului. Altfel spus, filosofia witcher-ului este „dacă are două picioare, săni și mai mult de două replici, poate fi trecută în jurnal (primiți un „cartonaș” cu o poză deșucheată) la categoria... *ahem*”.

Dacă escapadele amoroase ale virilului witcher nu sunt îndeajuns de grăitoare, atunci hectolitrii de sânge împrăștiți pe ecran și înjurăturile suculente ale NPC-urilor poate vă conving că The Witcher nu este un fantasy idilic, numai bun de făcut cadou de Crăciun fighterului de zece ani care vă mănâncă urechile când vă întoarceți de la birou să predați quest-ul și fluturașul de salariu nevastei. Ca o impresie personală, mi-a adus aminte de genialul Fallout. Păstrând

proporțiile – mulțumită lui The Witcher simt că se apropie momentul în care nu voi mai fi nevoit să păstrez nicio proporție – au existat momente în care m-am simțit ca într-un Fallout medieval.

Fiind vorba de un joc făcut de frații noștri slavi, este de la sine înțeles că alcoolul e omniprezent și cârciuma e sanctuarul eroului. Dacă femeile vin și pleacă, beuturica este cel mai de nădejde prieten al lui Geralt. „Șpirtul” este ingredientul de bază al poțiunilor, dar poate fi consumat și ca atare, într-un cadru festiv, alături de pilangiu oficial al hanului. Minijocurile „de băut” nu sunt puse în dorul lelii, doar să ne sugereze că polonezii trag puternic la măsă, ci atrag după sine o mică răsplată, fie o informație utilă, fie un cadou simbolic. Tot în cârciumă vă puteți „relaxa” cu o partidă de box, alături de luptătorii „profesioniști”. Cu premii în bani și obiecte. Dacă aveți nevoie de bani, vă puteți înfige la o partidă de pocher cu zaruri. Eu așa mi-am cumpărat o armură de 5000 de oreni (moneda temeriană).

Scufița Albă

Aluziile și trimiterele („easter-eggs” în limbaj „de gamer”) mai mult sau mai puțin evidente la diverse evenimente, personaje, locații, mituri și povești de adormit copiii din universul real, toate împachetate într-un ambalaj fantasy pentru adulți constituie trade mark-ul lui Andrej Sapkowski. Dacă sunteți atenți, chiar în primul act veți face cunoștință cu această manie a meșterului Sapkowski, când un coleg witcher vă va pune la curent cu legenda unui anume gnom, Alfred Nabel. Respectivul gnom, inventatorul unei substanțe explozive, a avut un sfârșit tragic, o sinucidere discretă într-un birou obscur. E drept, adevăratul Nobel nu și-a pus capăt zilelor, dar acest lucru nu se poate spune despre partenerul lui de afaceri. Cărmidarii din mlaștina învecinată cu Vizima se închină lui Dagon, o zeitate subacvatică „extrasă” cu brutalitate din folclorul lovecraftian, și se întovărășesc cu o rasă ciudată de oameni-pește care vă vor fi foarte familiari dacă sunteți un admirator al operei maestrului Lovecraft. Comunitatea de cărmidari este un Innsmouth în miniatură și, ca orice comunitate reușește de minune să îmbine utilul cu plăcutul. Adică arderea cărămidilor cu profețiile apocaliptice. O combinație delicioasă. Mergem mai departe și ajungem în Vizima, unde, preț de vreo jumătate de capitol, vom presta diverse servicii polițienești pentru Vincent, căpitanul gărzii și pentru un detectiv particular, pe numele lui Raymond Maarloeve. Sărind peste faptul că „micile” quest-uri oferite de Maarloeve sunt grupate în jurnal la „secțiunea” Vizima Confi-

WITCHER®

dential (o aluzie transparentă la ACEL film cu Russel Crowe și Danny de Vito), Maarloeve nu vă sună cunoscut? Încercați Phillip Marlowe. Dacă filmul noir și romanul polițist al anilor '30 nu se numără printre pasiunile voastre, aflați că Phillip Marlowe este poate cel mai cunoscut detectiv imaginar (după Sam Spade, of course; Miss Marple și Sherlock nu se pun, că sunt englezi și fac parte din altă familie), iar „părintele” lui este scriitorul Raymond Chandler. Deci, vă mai întreb încă o dată: does Raymond Maarloeve ring a bell? Iar când capul lumii interlope din Vizima m-a întrebat pe un ton amenințător „Do I look like a whore?”, am știut clar cu cine am de-a face. Cu niște polonezi pe gustul meu!

Nu vreau să vă stric de tot plăcerea, așa că vă las pe voi să le descoperiți pe restul și să vă dați rotunzi cu erudiția voastră în fața prietenilor mai neștiutori.

Pierdut memorie. O declara nula și neavenită.

Deși romanele lui Sapkowski se bucură de o popularitate imensă printre „băștinași”, traducerile au întârziat să apară. Drept urmare, roleplayerii vestici, furajați până la îmbuibare cu D&D, vor fi în dezavantaj față de confracții lor polonezi care au avut grijă să frunzărească măcar un roman de-al lui Sapkowski înainte să dea cu barda prin The Witcher. Dacă într-un CRPG D&D personajul este o foaie albă, pe care tu, jucătorul, o vei umple până la final, în The Witcher ești aruncat în cizmele unui individ care băga spaima în „satanime” pe când cei mai norocoși dintre noi îl înghesuiau pe Dizzy în cei 48k ai HC-ului. Între noi fie vorba, e puțin cam greu să te identifici cu un personaj „predefinit” atunci când nu cunoști nimic despre el și să te scufunzi într-un univers care ți-e complet străin. Din fericire, producătorii au găsit o soluție simplă, deja testată de Bioware în



Cu pantaloni strâmți, pleata pe umeri...

primul KotOR. Geralt este puțin amnezic. Sărind peste efectul estetic al unei amnezii ca la carte și peste impactul ei asupra storyline-ului (remember KotOR?), necazul lui Geralt este bucuria gamerului neinițiat în tainele „sapkowskiene” și reușește să îndulcească perioada de acomodare. Geralt este la fel de neștiutor ca și necititorul lui Sapkowski, va (re)descoperi Temeria și se va redescoperi pe sine odată cu jucătorul. Cei care cunosc munca polonului vor tresări de bucurie când Geralt se va împiedica de Zoltan, de exemplu. Dacă nu știți cine-i Zoltan, amnezia este o scuză perfectă să aflați chiar din gura lui, fără ca dialogul să pară forțat sau excesiv de artificial. Revederea va fi o surpriză și pentru amicii witcher-ului, deoarece am uitat să menționez că Geralt trebuia să fie mort sau cel puțin așa au afirmat martorii oculari. Vechile cunoștințe

și tovarăși de pahar nu vor pierde ocazia să vă reîmprospăteze memoria, să pâlăvrăgească puțin despre „good ol' times”, și să ne dezvăluie puțin câte puțin background-ul jocului.

The Lesser Evil

Dacă nu mă înșel, este numele celui de-al treilea roman din saga witcher-ului Geralt. De asemenea, „the lesser evil” este și leitmotivul jocului The Witcher. Conceptele de bine și rău, așa cum ni le vând Biblia Creștinului și Biblia RPG-istului, nu există. Lumea lui Geralt este pictată doar în nuanțe de gri și veți învăța foarte curând că a căuta binele sub tonele de noroi vă poate da mai multă bătaie de cap decât merită. Drept urmare, pe tot parcursul jocului veți fi obligați să identificați răul cel mai mic, iar mai apoi să-l alegeți. Nicio decizie



Beciul groazei



nu este corectă (cadavrele lăsate în urmă ar depune mărturie dacă ar putea vorbi), nicio alegere nu vă va lăsa cu sufletul împăcat. În The Witcher, ca și în viața reală, alegerea „the lesser evil” este o chestiune pur subiectivă. Și, ca orice alegere serioasă, vă va lăsa cu un gust amar și cu o pată pe conștiință...

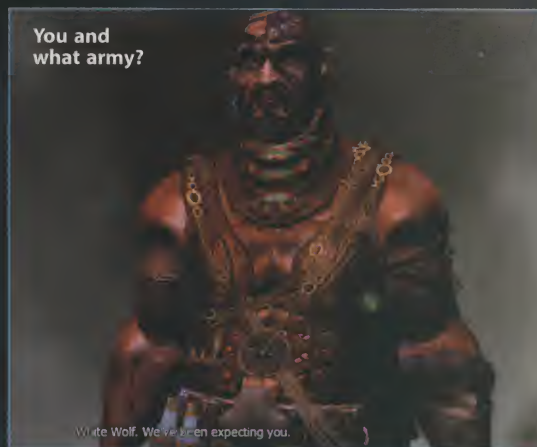
Capitolul întâi ne învață tot ce trebuie să știm despre valorile și despre codul moral al temerienilor, Geralt included. După cum ziceam și în preview, momeala vie folosită de Geralt în filmulețul introductiv este o dovadă clară că witcher-ul nostru nu este un umanist școlit de însuși maestrul Mirandola. Geralt este eficient. He gets the job done. Își încasează plata, aruncă fata într-o căpiță de fân și pleacă pe jos. Nu se încurcă în detalii minore, nu călărește un armăsar alb și în mod sigur nu-și face prea multe procese de conștiință când în urma lui rămâne un munte de hoituri. Dacă pragmatismul strigător la cer afișat de tovarășul Geralt vă deranjează stomăcelele socialiste, ar trebui să aflați câteva lucruri despre locuitorii virtuali ai Temeriei care, în mod deloc întâmplător, suferă de aceleași metehne ca sapiensul clasic. Cum vă spuneam, capitolul întâi ne prezintă societatea temeriană în toată splendoarea ei și ține loc de ghid de „bună” purtare în Temeria. Sigur, trepădușii de la periferia Vizimei (printre care ne învârtim în primul capitol) sunt doar niște „commoners”, dar mai încolo veți vedea că orașenii și nobilii nu sunt nici ei mai cu moț și afișează un comportament similar. Pentru a exemplifica, îmi permit un mic *SPOILER* (să nu spuneți că nu v-am avertizat). La sfârșitul capitolului întâi veți fi pus între o vrăjitoare nurlie și o mulțime infuriată. Nu vă spun cum am aflat, dar „The Angry Mob” e o adunătură de îndoctrinați cu furci, condusă de un preot fanatic, un violator, un contrabandist fără scrupule care pozează în stâlp al societății și un negustor care și-a ucis fratele pentru a-i moșteni averea. Săpând puțin, am aflat că Abigail, vrăjitoarea, nu este nici ea ușă de biserică. O păpușă voodoo sugerează că negustorul a fost puțin „convins” să-și ucidă fratele, buruienile „de leac” au ajutat-o pe victima violatorului să doarmă somnul cel de veci. Ca orice bărbat, am fost tentat să ajut NPC-ul cu sâse, mai ales că mi s-a oferit o „recompensă”. Pe de altă parte, cât de tembel trebuie să fii să-i spui unei mulțimi cu

furci, topoare și torțe să meargă acasă și să te aștepți la supunere? Răscoala lui Doja m-a învățat multe. Deci, în concluzie, dacă ajut fata, trebuie să căsăpesc un sat întreg. Nu mă împac cu gândul, chiar dacă este vorba de niște țărani virtuali dintr-o comunitate agrară virtuală. Totuși, nu pot să particip la linșaj când știu ce buruieni de oameni ajut. What to do???

Din micul profil psihologic de mai sus, puteți deduce și singuri că Geralt iubește neutralitatea. Mai mult, într-o asemenea societate, jucătorul va ajunge și el să iubească neutralitatea. Șmecheria e că nu se prea poate. Nu ți se spune în față încă de la început „fiule, trebuie să alegi”. Ești lăsat să înveți pe pielea ta ce înseamnă să fii neutru, ți se sugerează că neimplicarea nu este o soluție și de-abia după aceea ești obligat să iei partea cuiva. În vreo două rânduri am ales să nu mă implic. Nu intru în detalii, dar nu mi-a luat mult să înțeleg că o atitudine neutră e cel puțin la fel de nesănătoasă ca (și câteodată se confundă cu) simpatia pentru o anumită tabără. Când a sosit momentul, cu inimă grea am trecut de partea LOR (nu spun care LOR, că poate e spoiler), știind că Ei sunt o haită de rasiști (ambii Ei, nu vă faceți iluzii că unii ar fi mai buni decât alții). Motivul? Liderul LOR s-a dovedit o persoană puțin mai destupată la minte (nu îndeajuns cât să mă facă să dorm liniștit) decât căpetenia celorlalți. Acum poate nu înțelegeți, dar veți pricepe ce-am vrut să spun atunci când va veni timpul.

Majoritatea RPG-urilor clasice își rezervă dreptul de a identifica binele și răul în locul jucătorului. Această „restricție” se manifestă sub forma alignment-ului. Opțiunea asta de dialog îmi dă zece puncte la „good”, eu sunt paladin, deci clar e cea corectă. Da, bunicuțo, îți vindec băiatul de alcoolism chiar dacă trebuie să-mi vând scutul ăsta +7. Sunt paladin, ce pana mea! Dacă-i rup picioarele cerșetorului, primesc cinșpe puncte la Evil și 500 de puncte de experiență și briceagul ăsta

You and what army?



Ai carutul de donator la tine?



Gwinbleidd să-i rămână numele!



Jack Dempsey cu pleată



„of extreme evilness” +666. Cool, f*ck morality, I want to kick ass and chew Devil’s bubblegum +5. Nu neg, un asemenea comportament are farmecul lui, dar această matematică rece a moralității dezumanizează jucătorul și minimizează seriozitatea dreptului de a alege. Există mici tentative de responsabilizare a chiulangiului din spatele monitoarelor, care se manifestă sub forma unor mici discursuri moralizatoare, dar ideea măreață care se ascunde în spatele acestor alegeri este că liberul arbitru e cadoul ăla supermișto dat de Dumnezeu omenirii chiar înainte ca primul neanderthal să-i dea în cap vecinului pentru o scoică, și că este pus acolo doar pentru a a-i asigura personajului nostru o garderobă variată. Dacă nu suntem (și, să recunoaștem, majoritatea habar n-avem ce-i ăla roleplay ca la carte) niște roleplayeri dovediți, deciziile luate într-un RPG obișnuit



Fix în neuron!



Touche!!!

nu ni se vor părea mai importante decât, să zicem, alegerea meniului sau a unei perechi de mănuși. Marele merit al lui The Witcher? E un joc în care îți vei dori ca altcineva să decidă pentru tine. Acestea sunt adevăratele decizii și The Witcher are grijă să vă învețe că libertatea de alegere se plătește scump. Jos pălăria.

To do, or not to do?

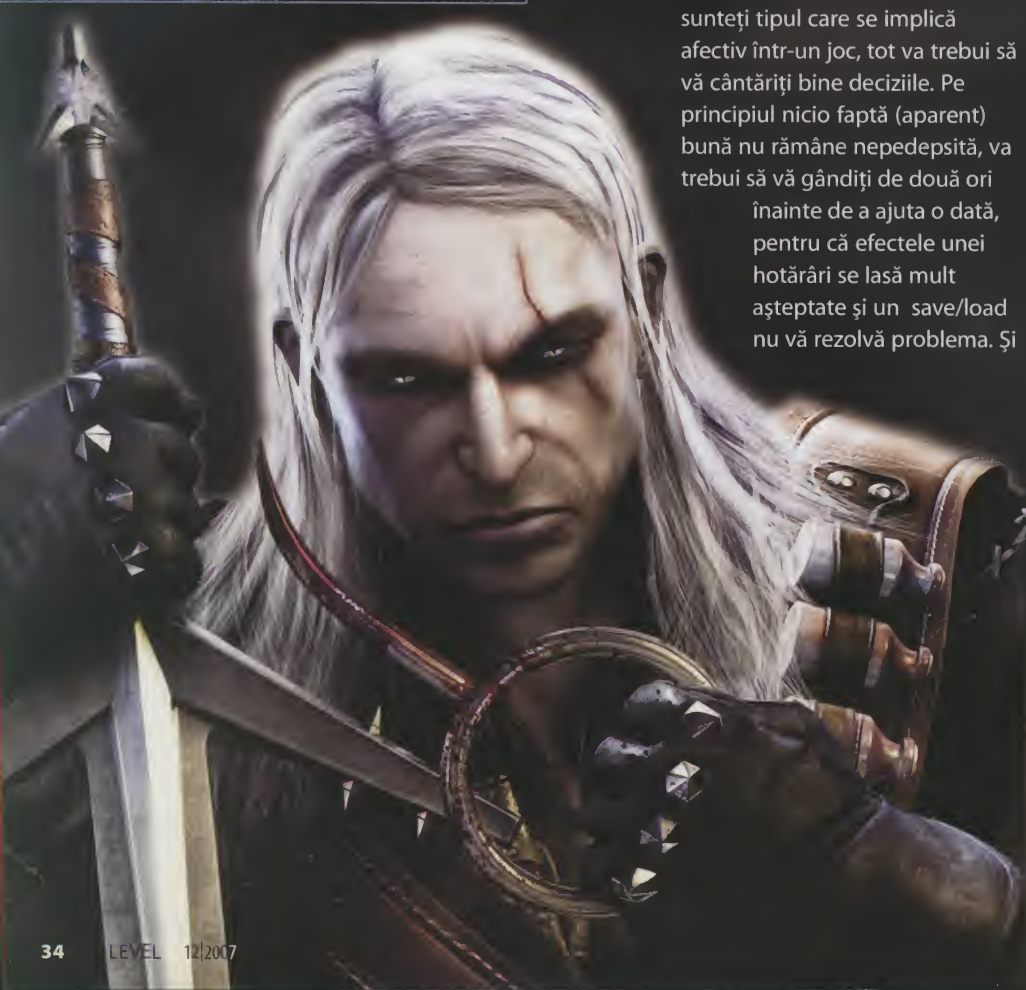
În afară de efectul îmbucurător de nociv pe care-l au asupra psihicului unui jucător mai sensibil la vibrațiile lumii și capabil de empatie, deciziile luate afectează serios bunul mers al quest-ului principal (și vreo câteva slujbe secundare). Așadar, chiar dacă nu sunteți tipul care se implică afectiv într-un joc, tot va trebui să vă cântăriți bine deciziile. Pe principiul nicio faptă (aparent) bună nu rămâne nepedepsită, va trebui să vă gândiți de două ori înainte de a ajuta o dată, pentru că efectele unei hotărâri se lasă mult așteptate și un save/load nu vă rezolvă problema. Și

mai frumos, când veți simți pe pielea voastră respectivele efecte, producătorii au grijă să vă arate (prin intermediul unui colaj „artsy”) ce acțiune de-a ta a declanșat respectivul eveniment. De exemplu (*SPOILER*), am fost tocmnit să-i apăr bunurile unui negustor de câțiva zombilici acvatici. Când mi-era somnul mai dulce, o bandă de elfi revoluționari m-a somat să predau cutiile cu tot ce e în ele. Nedorind să mă implic, le-am dat binețe și i-am lăsat să se servească. Negustorul nu mă plătit să-i apăr lucrurile de elfi, deci eu am respectat înțelegerea. Elfii m-au plătit și ei pentru deranj, ce poate fi mai frumos? Câteva ore mai târziu, când aveam nevoie de un NPC ca de aer, l-am găsit mort. La o analiză mai atentă, s-a dovedit că individul fusese cășăpit cu armele săltate de elfii de mai devreme. Păi să nu-i... ajuți?

Ce trebuie să mai știți... toate aceste „hopuri” morale, cuplate cu o cantitate impresionantă de sidequest-uri, asigură trei finaluri alternative și cel puțin patru „rerun”-uri. Gut. Guuuuut.

Bătaia e ruptă din Rai

Maniacii hack and slash-urilor vă pot confirma: bătaia e ruptă din Rai și arborele de skill-uri e dumnezeiesc. Deși cea mai mare parte a jocului o veți petrece schimbând replici cu NPC-urile, lupta n-a fost ignorată. Este ciudat cum un RPG centrat pe storyline reușește să fie, din punctul de vedere al luptelor, mult mai atrăgător, mai inteligent și mai dinamic decât orice hack and slash pe care l-am jucat până acum. Recunosc, ia puțin timp să te obișnuiești cu el, este afectat pe alocuri de câteva bug-uri, dar odată ce-ți intri în mână te vei întreba serios de ce nu s-a mai gândit nimeni până acum la așa ceva. O menajerie impresionantă de monștri extrași în marea lor parte din folclorul slav asigură carnea de tun necesară celor mai sângeroși dintre voi. Cu scuzele de rigoare, n-o să insist



prea mult asupra arborelui de skill-uri. Este îndeajuns de stufos încât să asigure un număr decent de „build-uri” diferite. O descriere mai detaliată puteţi găsi în specialul de Leipzig. N-ar fi stricat măcar două talente care să fie folosite în conversații, dar în lipsa lor, avem băutura și mita, care se descurcă onorabil.

Geralt folosește șase tehnici de luptă. Este echipat cu două săbii (de oțel pentru oameni și de argint pentru monștri) și fiecare poate fi utilizată în trei moduri diferite: puternic, rapid și în grup, depinzând de tipul de luptă în care ești implicat. Toate atacurile fac parte dintr-o secvență care este îmbunătățită cu noi tipuri de lovituri pe măsură ce eroul se dezvoltă. Trebuie să rămâi concentrat asupra luptei că să completezi secvența așa cum trebuie, asta este elementul principal de arcade – trebuie să dai clic în momentul potrivit (marcat de iluminarea cursorului sau de o mișcare a personajului dacă jucați pe hard) ca să continui combinația. Dacă intri în ritmul care trebuie, fiecare luptă va fi un show de neuitat. Poți, de asemenea, să faci unele sărituri ca să scapi de loviturile neașteptate sau ca să eviți să fii înconjurat. Priceperea ta în luptă se va completa cu folosirea semnelor – trebuie doar să găsești proporția ideală. Mișcările (motion capture for the win!) lui Geralt sunt foarte naturale (chiar nu mă așteptam la asemenea animații având în vedere că personajele din NWN erau foarte rigide și The Witcher împarte același motor grafic) și „baletul marțial” este absolut delicios. Adăugați la aceasta și loviturile de grație (din păcate se pot „da” doar pe un inamic paralizat sau trântit la pământ, dar îlucid până și pe cel mai sănătos), magistral animate și ele. Pot spune cu siguranță că am văzut lupte în acțiune-uri „vânoase” care nu se pot lăuda cu spectaculozitatea celor din The Witcher.

Puțin despre magie care, atenție, nu trebuie ignorată („tutorialul” vă învață că este utilă chiar și în situații non-combat). Din nefericire pentru cei ahtiați după casteri, sistemul de magie completează „stilul ciobănesc”, nu îl înlocuiește, deci vă va fi imposibil să obțineți un caster pur. Geralt este înzestrat cu un anumit tip unic de magie cunoscut numai membrilor gildei witcher-ilor. Vrajile pe care le poate casta sunt denumite în mod obișnuit „semne”. Există cinci tipuri de semne: telekinetice - Aard, ofensive de foc - Igni, protectoare - Quen, manipulative - Axii și totemice - Yrden. Aard îți permite să împingi înapoi creaturi și obiecte (uneori le poate și distruge), să dobori inamici și să stingi flăcări. Igni este o vrajă ofensivă de foc care incendiază obiectele inflamabile, sperie creaturile mai mici și, în general, provoacă răni. Quen creează o sferă protectoare în jurul lui Geralt și îl apără de damage-ul fizic. Are

propriile sale hit points și este foarte utilă împotriva arcașilor enervanți sau altor luptători de la distanță. Axii îți permite să farmeci sau să sperii adversari și, uneori, să îi paralizezi. Yrden e foarte utilă când planifici o ambuscadă. Cu acest semn poți să delimitezi o porțiune de teren pe care inamicii vor primi anumite efecte negative precum dureri, orbire sau otrăvă.

Spaghetti fantasy

Este bine-cunoscută lipsa simțului ingineresc al producătorilor de RPG-uri. Ca orice RPG care frizează genialul, și The Witcher dă câteva rateuri la partea tehnică. Construcția modulară a universului virtual nu ar deranja dacă timpii de încărcare nu ar fi satic de ridicați. Zecile de quest-uri secundare ridică speranța de viață a lui The Witcher la câteva zeci de ore. Nimic mai frumos, n-am ce zice, dar dacă luăm în calcul că o bună parte din timp ne-o petrecem în fața ecranelor de încărcare, lucrurile parcă nu mai sunt atât de rozalii. Eu nu v-aș sfătui să vă atingeți de el dacă aveți mai puțin de un GB RAM (aș fi zis doi, dar poate sunteți mai răbdători decât mine). Machiajul modern a înlăturat o armată de bug-uri specifice engine-ului Aurora, dar nu le-a eliminat pe toate. Din când în când Geralt „patinează” prin peisaj, nu mai răspunde la comenzi și vă lasă cu buza umflată în mijlocul luptei. Din fericire, asemenea momente nu sunt prea dese, deși s-ar putea să-i scoată din sărite pe cei mai slabi de inger.

Ar mai fi problema NPC-urilor generice. Cu excepția unor (nu toate, din păcate) personaje vitale pentru bunul mers al storyline-ului, am identificat vreo cinci modele de „băstinași”. Bunicuța clasică, o băbărie cu doi dinți în gură și cu un țignal

înfiorător, negustorul clasic care s-a îngărașat excesiv pe spinarea proletariului, țărâncuța vulgară, prostituata tradițională, gardianul, boxerul... Ok, există mai mult de cinci modele, dar nu îndeajuns de multe încât să nu vedem aceeași față odată la zece minute.

Voice acting-ul? Hmm. Nu știu cum vorbesc actorii polonezi. Atari se laudă că a folosit actori profesioniști pentru „traducere”. Pe alocuri, jocul actoricesc i-ar putea deranja pe unii. Eu îl iubesc. Replicile și tonul sec al lui Geralt îmi amintesc de Clint Eastwood. Și cine nu-l iubește pe Blondie? Da, Geralt este un Eastwood medieval. Ceilalți își fac treaba cât pot ei de bine. Câteodată le iese bine jocul, câteodată nu. Oricum, la capitolul „voci” The Witcher stă cel mai bine dintre toate titlurile est-europene.

Fermecătorul

Este uimitor ce-au reușit să facă o mână de polonezi hotărâți cu un engine vechi de cinci ani. Dacă n-aș fi recunoscut apucăturile Aurorei (dap, sunt un NWN freak), nici nu mi-ar fi dat prin cap că The Witcher a „scos-o la produs”. Nu stabilește noi standarde, nici pe departe, dar reușește să transmită mesajul.

După câteva zile bune petrecute în compania lui, am refuzat să-l termin sub amenințarea deadline-ului. Am aflat din surse sigure că finalul (finalurile) nu suferă de „kotorită” și l-am pus deoparte, cu gând să-l rejoc când timpul va fi mai îngăduitor. Orice RPG, cu atât mai mult The Witcher, trebuie savurat pe îndelete, ca un vin bun. Nu se știe când veți mai primi un asemenea „ospăț erpegistic”, deci fiți cumpătați. Nu este nevoie să fii un geniu ca să-ți dai seama că The Witcher este genul de joc care apare odată la cinci ani și trebuie jucat de cinci ori pe an. Mă uit în urmă, la zecile de interviuri, preview-uri și observ cu mare bucurie că polonezii de la CDProjekt au făcut tot ce au făgăduit. N-au făcut multe compromisuri, iar cele la care s-au încumetat cu greu pot fi numite compromisuri. Acțiunea e Acțiune, dialogul e Dialog, povestea e Poveste, iar RPG-ul e mai RPG ca oricând.

■ cioLAN



► Gen RPG ► Producător CD Projekt ► Distribuitor Atari ► Ofertant Gameshop.ro, Telefon 021-408.30.90
► Procesor P 2,4 GHz ► Memorie 2 GB RAM ► Accelerare 3D minimum 128 MB, PS 2.0 ► ON-LINE
www.thewitcher.com

Grafică
Sunet
Gameplay
Multiplayer
Storyline
Impresie



The Orange Box[®]

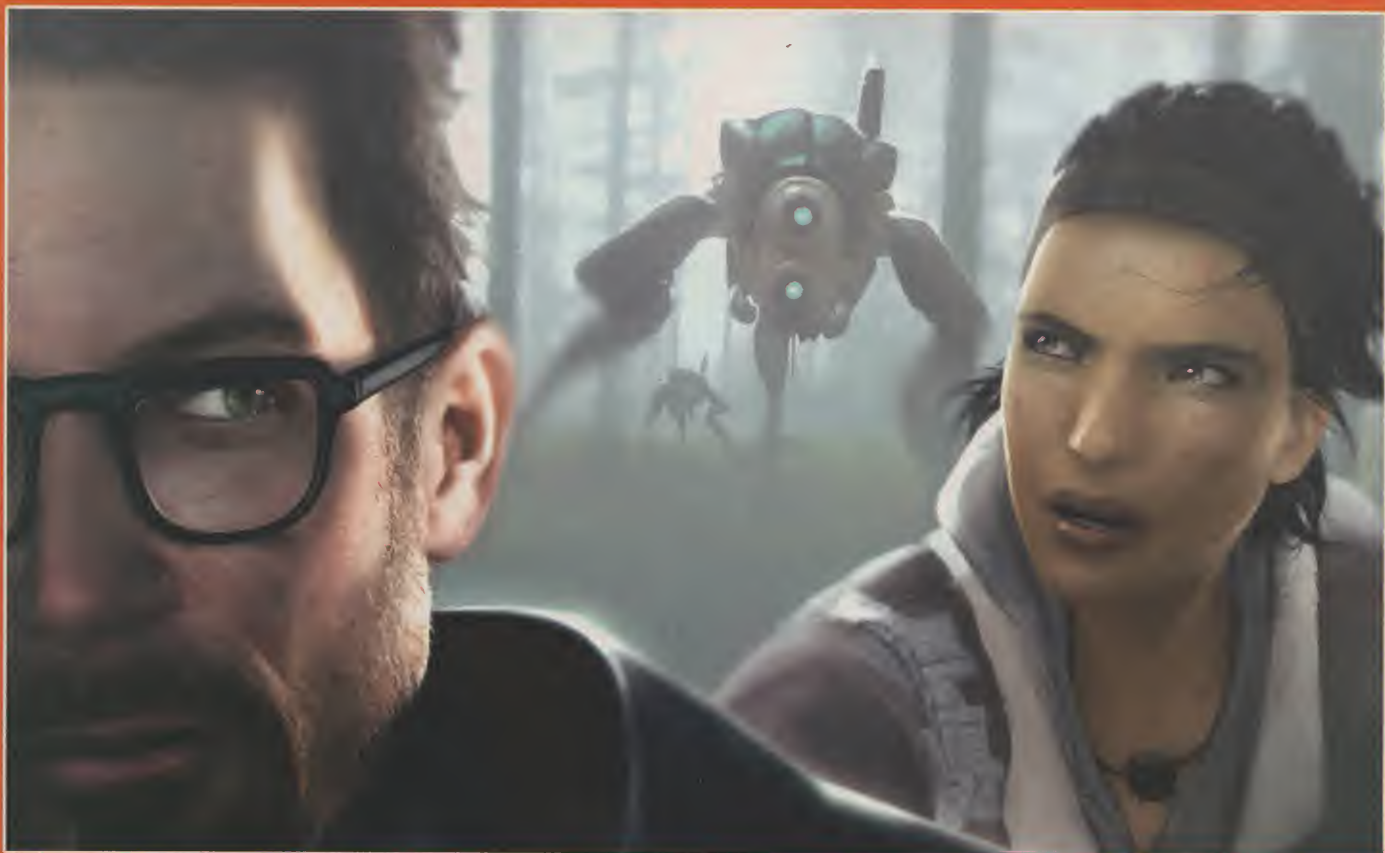
Half-Life 2

HL2: Episode One

HL2: Episode Two

Portal

Team Fortress 2



HALF-LIFE® 2

EPISODE TWO

Din tainele succesului episodic

Nu demult, îl auzeam pe Mitza smiorcăindu-se prin redacție, strâmbând din nas și dezaproband decizia celor de la Valve de a lăsa deoparte lansarea unui eventual Half-Life 3 în favoarea unor continuări episodice pentru Half-Life 2. A jucat Half-Life 2 Episode One și i-a trecut. Intrigat, l-am luat și eu la puricat, iar Episode One m-a răsplătit cu cinci ore de acțiune memorabile. Ce mai, Episode One a fost the shiznit. De atunci și până la lansarea celui de-al doilea episod a trecut cale lungă, parcă prea lungă pentru un joc extrem de scurt, dar al cărui final m-a lăsat din nou cu degetele crispate pe mouse în speranța că mai urmează ceva după generic. Ceva... cât de puțin. Asta e, n-am decât să aștept încă un an de zile pentru a parcurge cu aceeași plăcere un nou capitol din aventurile lui Gordon Freeman. Și o voi face, pentru că The Orange Box a meritat așteptarea, confirmând fără echivoc că strategia „episodică” a celor de la Valve a dat roade. Să vă zic de ce.

Deschide-ți mintea

Presupunând că ați parcurs deja toate titlurile seriei de la Half-Life încoace, n-o să vă obosesc cu prea multe detalii și o să trec direct la conținutul episodului 2. Dacă mai țineți minte, la finele primului episod, Gordon și aliata sa de nădejde, Alyx, au reușit să evadeze din City 17, dar nu înainte de a distruge Citadela, casa creierelor Combine. Drept urmare, câmpul de forță a căzut, iar dregătorii Combine s-au trezit pentru prima oară cu izmenele-n vine. Acum, Gordon și adorabila sa parteneră într-ale eradicării ocupației Combine revin în forță, într-o încercare disperată de a opri avansul adversarului ce caută să distrugă silozul în



Unele lucruri nu se schimbă niciodată

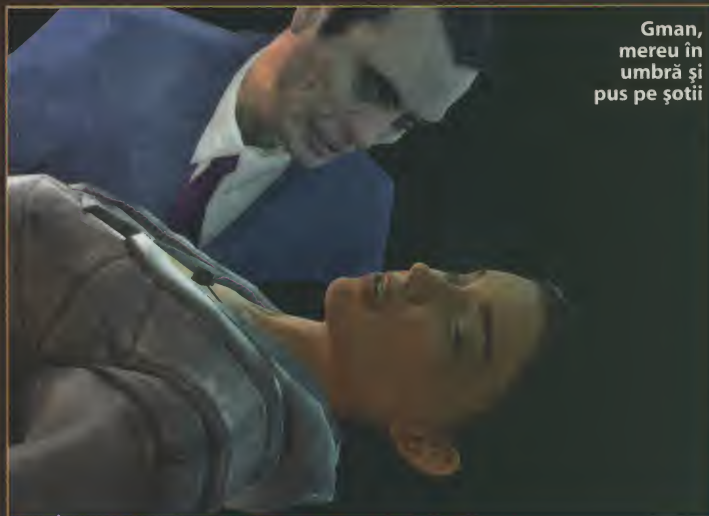
care rezistența ascunde ultima speranță a omenirii - o rachetă puțin mai specială.

Din punct de vedere al designului, episodul 2 se distanțează de primele două capitole, introducând un mediu de joc mult

mai deschis „explorării”. Decorul urban a fost înlocuit cu cel rural, iar pentru a străbate zonele întinse ne așează la volanul unui nou mijloc de transport: un Dodge Charger din '69 modificat, puțin cam dezmembrat, dar echipat cu o foarte zglobie Alyx pe post de deschizător de drumuri. Marele avantaj al jocului este că level designul ingenios gândit nu te lasă să faci niciodată același lucru prea mult timp. Fiecare secțiune a sa este unică în felul ei, acțiunea este cursivă, ritmul este mai alert, iar personajele principale par pline de viață datorită animațiilor faciale incredibile și a voice acting-ului extrem de reușit; atât de mult încât încărcătura emoțională cu care condimentează fiecare dintre ele povestea jocului te determină să te atașezi de ele. Mai



Hop și tu!



Gman, mereu în umbră și pus pe șotii



ales de Alyx, care îl însoțește pe Gordon de la un capăt la celălalt al jocului, explicându-i ce se întâmplă în lume și ce are de făcut pentru a-și atinge obiectivul. Într-un fel, ea este principalul motiv pentru care simți că știi întotdeauna ce ai de făcut. Ca noutate, Episode Two marchează intrarea în scenă a morocănosului Dr. Magnusson, despre care n-o să parlamentez pentru a evita avalanșa de spoilere, și le oferă ciudaților extraterestri vortigaunt (batracienii ăia verzui și foarte prietenoși) un rol mai important. De remarcat că dialogurile și momentele „cinematice” nu fragmentează jocul, întreaga acțiune desfășurându-se într-un mod cât se poate de natural, fără a părăsi perspectiva lui Gordon Freeman și a restricționa mișcările jucătorului în vreun fel. Din acest punct de vedere, Episode Two a avut numai de câștigat la capitolul imersivitate.

Revenind la noutăți, unul dintre inamicii

noi cu care se confruntă Gordon în Episode Two este Hunter-ul, o mașinărie rapidă pe trei picioare care te „lucrează” în haită și face echipă bună cu Strider-ii. Nu-i de mirare că împreună au reușit să dea naștere unei bătălii de proporții epice, o încheștare pe viață și pe moarte într-un spațiu de joc vast, unde avalanșa de lighioane mecanizate ar fi trebuit să-i curme definitiv lui Gordon avântul voinicesc și să spulbere speranțele omenirii de mai bine. Dar n-a fost să fie, pentru că știința l-a binecuvântat pe erou cu o nouă armă: The Magnusson Device. Poreclită Strider Buster, dispozitivul este de fapt o bombă „lipicioasă” creată pentru a distruge Strider-i, iar modul ei de utilizare este destul de simplu. Cu ajutorul gravity gun-ului, bomba este catapultată pe spinarea unui Strider (operațiune dificilă când tripodul înalt cât un bloc cu patru etaje se deplasează, iar în

jurul tău bâzâie trei Hunter-i), iar apoi împușcată pentru a declanșa o explozie de toată frumusețea.

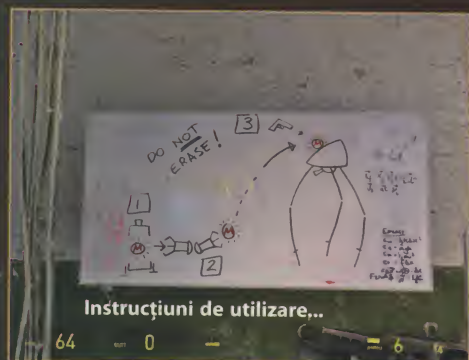
Punct și virgulă

Din punct de vedere vizual, episodul 2 este cel mai impresionant joc de la primul Half-Life încoace, chiar dacă îi lipsește diversitatea pe care a oferit-o Half-Life 2, delectându-ne în schimb cu noi efecte vizuale, explozii cinematice și spații mai deschise. Grafica impresionantă n-ar fi avut însă același efect asupra ochilor dacă efectele sonore, voice acting-ul excelent și coloana sonoră antrenantă, care își intră în drepturi la momentul potrivit, nu s-ar fi ridicat la înălțimea așteptărilor. Este mai lung decât Episode One cu aproape două ore și, din nou, ritmul alert pe care îl impune te lasă cu



impresia că s-a terminat mult prea repede. Și totuși, nu poți să nu apreciezi un joc cu o poveste bine încheiată, care îmbină în mod armonios cele mai bune elemente pe care le-a dat lumea jocurilor de la primul FPS încoace, într-un mod unic. Ar fi o prostie să-l ratezi, când te gândești că, în schimbul unei sume de bani ce nu depășește 150 de lei, poți achiziționa nu unul, ci cinci jocuri de excepție - Half-Life 2, HL2: Episode One, HL2: Episode Two, Portal și Team Fortress 2.

■ KIMO



► Gen FPS ► Producător Valve ► Distribuitor Steam / EA ► Ofertant Gameshop.ro, Telefon 021-408.30.90 ► Procesor PIV 1,7 GHz ► Memorie 512 GB RAM ► Acclerare 3D minimum 128 MB ► ON-LINE orange.half-life2.com/ hl2ep2.html

Grafică
Sunet
Gameplay
Multiplayer
Storyline
Impresie

9,6

PORTAL™

Haaai, bădițăăă,
PRIN portiță!

Inițial am stabilit împreună cu nea KiMO că articolul despre Portal va fi de două pagini. Asta a fost înainte de a apuca să joc Portal. După ce l-am terminat, numărul de pagini s-a înjumătățit – adică a ajuns la o singură pagină. De ce?

Cred că este prima oară în activitatea mea de redactor LEVEL când, descoperind cât de fain este un joc, decid să scriu mai puțin despre el – de obicei, într-un asemenea caz,

cuburi destinate a fi așezate pe butoane ce se vor lăsa sub greutatea acestora, trebuie să rezolvi o multitudine de puzzle-uri ce folosesc legile fizicii, unul mai diabolic decât celălalt. Dar, până la urmă, nu puzzle-urile sunt cea mai ingenioasă chestie în Portal, ci altceva, cu totul și cu totul nou și care, surprinzător, nu a fost folosit de nimeni în lumea jocurilor, până în prezent, deși acum mi se pare la mîntea cocoșului.

jocuri care apar la 20 de ani odată. Însă, mai mult decât Tetris-ul, care nu a fost dezvoltat decât cu o versiune 3D și câteva sexy/porno, Portal permite un șir aproape infinit de variațiuni și mutații. Eu, unul, la modul cel mai propriu, amesc numai gândindu-mă cât de tare ar fi o variantă multiplayer a acestui joc...

Portal nu se limitează numai la o idee absolut genială și la un design de nivel superinteligent. Exact aceeași inteligență ce



ajung să depășesc semnificativ numărul de pagini proiectat inițial. Dar, Portal merită cu prisosință o singură pagină! Și chiar și pe asta o scriu cu greu, de teamă că orice cuvânt în plus ar putea fi un spoiler major. Din același motiv îmi este oarecum peste mână și să pun poze prea clare, explicite sau numeroase ca ilustrație la articolul de față – dacă aș putea, nu aș dezvălui nimic din firul desfășurării acestui joc demențial.

În Portal te trezești într-un laborator, pe post de cobai obligat să treacă printr-un parcurs special, terminat cu o ușă ce trebuie deschisă la finalul fiecărei etape de testare. Pentru a depăși obstacolele există o singură metodă, folosirea pistolului portal. Acesta creează pe zidul țintă portaluri. Cu clic stînga se creează un portal albastru, cu clic dreapta unul portocaliu. Într-un nivel nu poți crea decât un portal albastru și unul portocaliu. Când pătrunzi într-un portal, ieși direct prin celălalt. Simplu.

Folosind teleportarea și, pe alocuri,

În jocurile de până acum, rolul portalurilor a fost doar acela de a asigura deplasarea prin teleportare instantanee din punctul A în punctul B, fără alte proprietăți suplimentare (poate doar micșorarea dimensiunilor, în Prey). În Portal, însă, TELEPORTAREA PERMITE CONSERVAREA ANUMITOR FORME DE ENERGIE LA TRECERE PRIN PORTALURI – una din acestea fiind și energia cinetică...

Ei bine, asta este ideea simplă și genială a celor de la Valve, pentru care merită să ia premiul Nobel pentru fizică virtuală vreo zece ani consecutiv! Din conservarea anumitor energii la trecerea prin portaluri se nasc unele dintre cele mai interesante și mai ales originale momente din istoria jocurilor, care fac din Portal un titlu cel puțin la fel de inovator și atractiv precum Tetrisul. Dar, spre deosebire de Tetris și majoritatea jocurilor, în general, unde tu manipulezi numai niște obiecte exterioare ție, aici obiectul pe care îl folosești cel mai mult ești tu însuși!

Da, ați ghicit, Portal este unul din acele

frizează geniul se manifestă în toate din Portal – umor, muzică și storyline. Finalul jocului...

Dar, prefer să mă opresc aici. Orice cuvânt în plus riscă să deschidă prea mult Portal-ul...

■ Agentul Oranj

► Gen greu încadrabil ► Producător Valve
► Distribuitor Steam / EA ► Ofertant Gameshop.ro,
Telefon 021-408.30.90 ► Procesor PIV 2GHz
► Memorie 1 GB RAM ► Accelerare 3D minimum
128 MB ► ON-LINE orange.half-life2.com/portal.html

Grafică
Sunet
Gameplay
Multiplayer
Storyline
Impresie

9
10
10
10
10
10
9,8



TEAM FORTRESS 2

O fortăreață pentru toți

Aud voci... Voci care susțin că Team Fortress (mod-ul pentru Quake din 1996) a pus, practic, bazele măcelului online dintre două echipe ale căror soldăței închipuiți se împart frumos pe clase înainte de a-și da unii altora cu gloanțe peste ochi. C-o fi, că n-o fi, important este că succesul conversiei a lovit peste noapte, determinându-și creatorii să pună bazele studioului Team Fortress Software, iar odată cu apariția FPS-ului Quake II să se apuce de realizarea unei noi conversii totale pentru noul joc; de data aceasta, una comercială. Însă Team Fortress 2 pentru Quake II n-a văzut niciodată lumina zilei. Nu ne mai interesează

de ce. Interesant este că isteții din spatele proiectului au tras obloanele și s-au alăturat echipei de la Valve, lansând un port al originalului pe engine-ul jocului Half-Life, intitulat Team Fortress Classic, care avea să urmeze cu sfințenie rețeta originală, oferindu-le amatorilor același gameplay, clase și hărți. Imediat după lansarea codului sursă, Team Fortress a început să se transforme, treptat, într-un proiect agreat de o comunitate aflată într-o continuă expansiune, care i-a adus constant mici modificări și ajustări, încurajându-i pe oamenii de la Valve să se apuce de realizarea unui sequel de sine stătător, o

versiune mult îmbunătățită a originalului. Dar, surprinzător, Team Fortress 2 a rămas în ateliere o perioadă îndelungată de timp, atât de lungă încât lumea a început să uite de el sau să-l asocieze cu etern amânatul Duke Nukem Forever: un set de imagini, trei vorbe, cinci liniuțe, iar apoi o pauză care a durat ani grei, până în 2007. Acum Valve a deschis robinetul, anunțând iminenta lansare a noului Team Fortress 2, un squad-based multiplayer FPS motorizat de cea mai nouă versiune a engine-ului Source, ca parte a pachetului The Orange Box sau separat pe bani puțini. Team Fortress 2 a murit, trăiască... Team Fortress 2.

Oricine poate descoperi motive pentru a participa cu plăcere la eterna luptă dintre Albaștrii și Roșii

Capcană pentru hoți



Stai acolo, că-ți tai pumnii!

0:09
Setup

+ Swift

150

Teen Fortress

Asta îi place lui cioLAN să creadă că joacă de câte ori defilează cu cutiuța lui portocalie prin redacție. Băiat pacifist, namila nu s-a atins nici măcar de umbrele Surioarelor din BioShock, dar sare imediat cu pumnii pe tine dacă îl scoți din sărite (that's the spirit!). Singura „problemă” este că îl scoți cam greu. M-a surprins, totuși, cât de mult îi place să joace „Teen” Fortress 2, având în vedere că nu reușesc să-l conving de nicio culoare să ni se alăture în ședințele de Call of Duty 2 în rețea, cu atât mai puțin UT2004 sau orice alt soi de FPS în care riști, involuntar, să tapetezi pereții cu propriile tale mațe. În TF 2 însă, cioLAN este „umbra” care te ține în viață. În TF2, cioLAN este medic (cu puțin efort în plus, acum era inginer), de unde rezultă că oricine poate descoperi motive pentru a participa cu plăcere la eterna luptă dintre Albaștrii și Roșii. Chiar și inginerii.

În contrast cu FPS-urile online în care armele futuriste, violența verbală, fizică și armată tind spre apocaliptic, atmosfera anilor '70 a la Austin Powers ce răzbate din TF2 face jocul deosebit de atrăgător, iar hărțile luminoase, culorile vii, personajele amuzante, animațiile fluide și grafica cel shading, ce te trimite cu gândul la un desen animat, constituie o schimbare mai mult decât binevenită în peisaj. Nu este un joc perfect, nici prea inovator, dar este nemaipomenit de distractiv. Principiul de joc a rămas însă

același, astfel că meciurile nu încep fără a-ți da ocazia să alegi una dintre cele două echipe, albastră sau roșie, și clasa din perspectiva căreia ai de gând să te destrăbălezi. Pe de altă parte, gameplay-ul nu poate fi descris doar în câteva cuvinte, pentru că TF2 este mai mult decât un simplu joc în care două echipe se dau de ceasul morții să atingă anumite obiective, fie că presupun capturarea unei serviete înșesate cu documente din ograda inamicului și transportarea ei în siguranță în propria bază (Capture the Flag) sau vânzoleala zgomotoasă din jurul a cinci puncte de control, un mod de joc ce seamănă cu Double Domination-ul din



Un soldat săltăreț



Apărarea care pe adversari îi doare

UT2004. Există nouă clase de personaje cu caracter ofensiv, defensiv și de suport, fiecare cu abilități, arme, puncte forte și slăbiciuni specifice categoriei din care fac parte. Dacă nu te descurci prea bine din postura de inginer constructor sau demolator, nu-i nimic, deoarece poți oricând să jonglezi cu clasele în timpul unei partide, astfel încât la următorul respawn să te trezești în opinciile unui spion, lunetist sau medic. Clasele de personaje nu sunt noi pentru un obișnuit al genului, ci doar modul în care se comportă și interacționează între ele.



Combină
criminală: o
mitralieră și doi
medici

3:30





YOUR PERFORMANCE REPORT

Most points	Total playtime	
3		Medic
4	18:27	Pyro
4	16:22	Scout
5	11:42	Soldier
4	10:48	Spy
5	08:24	Heavy
6	05:57	Demoman
2	05:15	Sniper
	04:44	Engineer

când se pune pe curățat. Apoi, chiar dacă rata de foc a mitralierei este mare și gloanțe sunt, slavă Domnului, o mulțime, traiectoria acestora este imprecisă pe distanțe lungi. În schimb, pe distanțe mici este aproape invincibil. În clipa în care mitraliera rămâne fără muniție, poate apela la pușcociul din traistă, iar în ultimă instanță sare cu pumnii pe tine. Heavy-ul face echipă bună cu

instantaneu într-o țintă sigură. Din fericire pentru el, medicul care ar trebui să-l acompanieze poate păstra o distanță relativ sigură față de gloanțele inamicului, ascunzându-se fie după un zid, fie în spatele unui siloz, dar fără a-și pierde camaradul din raza de acțiune. Așadar, medicul joacă adesea un rol decisiv în joc, însă metodele sale de apărare sunt minime, supraviețuirea sa depinzând de eficiența celor pe care îi protejează. Chiar dacă se poate regenera, „lansatorul” de seringi și cuțitul de oase nu-l ajută prea mult la ananghie, motiv pentru care majoritatea jucătorilor evită această clasă. Mare păcat, pentru că medicul obișnuiește să acumuleze un număr mai mare de puncte, datorită numărului mare de vindecări.

Spre deosebire de Heavy, Scout-ul este cel mai rapid dintre toți, vine dotat cu o pușcă scurtă cu două țevi, un pistol automat și o bătă de baseball. Nu numai că este mai rapid, dar poate executa un salt dublu și să-și schimbe direcția în aer. Este ideal pentru capturarea unor puncte de control într-un timp scurt, deoarece un singur Scout face cât doi jucători când staționează pe punctul ce trebuie cucerit (cu cât se strâng mai mulți jucători pe un punct de control, cu atât mai rapidă este capturarea lui). Din păcate pentru el, Scout-ul este deosebit de vulnerabil și poate fi doborât cu ușurință de orice altă clasă de jucători. Asta dacă reușesc să țină pasul cu el, bineînțeles.

Soldatul, în schimb, este mai rezistent și preferat de mulți jucători datorită faptului că se poate propulsa spre înălțimi amănitoare, ajutat de lansatorul de rachete. Joacă un rol important în ofensivă, dar își atinge cu greutate țintele mobile, datorită vitezei mici cu care se deplasează rachetele, aspect care îl obligă să anticipeze cu precizie mișcările adversarului. Cei mai vulnerabili în fața rachetelor sunt jucătorii din clasa Heavy, soldații asemenea lui și țintele staționare, cum sunt teleporțoarele și turetele automate.

Pyro-ul, însă, face parte din cu totul altă specie – un rotofei cu aruncătorul de flăcări mereu la îndemână și replici foarte amuzante

Dincolo de aparențe

Să luăm, pentru început, Heavy-ul, cel mai zgomotos și mai corpolent membru al echipei. Piesa de rezistență din arsenalul său este o ditamai mitraliera, pleznește de sănătate, dar este incredibil de lent în mișcări

medicul, a cărui rază tămăduitoare îi crește rezistența în fața focului inamic, iar pentru o scurtă perioadă de timp îi poate transforma într-un duet invincibil. La nevoie, medicii pot forma un lanț tămăduitor care îi asigură Heavy-ului un flux constant de sănătate, însă lăsat de izbeliște, uriașul se transformă

Medicul joacă adesea un rol decisiv în joc, însă metodele sale de apărare sunt minime, supraviețuirea sa depinzând de eficiența celor pe care îi protejează

Piromanii pun de-un grătar



în program, dar extrem de periculos. Aruncătorul său de flăcări poate provoca pagube semnificative, iar din punct de vedere strategic este ideal în organizarea unei ambuscade. Tot ce are de făcut este să se ascundă după un colț și să aștepte cuminte grămada de gălăgioși ce dă năvală, „înflăcărând” mulțimea isterică luată prin surprindere. Singurul mod în care mai poți

Demolatorul este, de departe, cea mai neglijată clasă, deși poate juca un rol crucial atât în apărare, cât și în ofensivă. Strigătele sale de război sunt cele mai amuzante și mai colorate dintre toate, poate trage cu grenade și bombe „lipicioase”, iar ca armă secundară folosește o sticlă de whisky. Avantajul său este că poate elimina un adversar de după colț, fără a se expune, presărându-i grenade



scăpa de flăcări este să te arunci în apă sau cu ajutorul unui medic, pentru că flăcările continuă să ardă, prăjindu-te în continuare, chiar dacă atacul a încetat.

Dar ferească sfinții să te pui cu un inginer, piatra de temelie a liniei de apărare, capabil să construiască turete defensive ce sculpă gloanțe și rachete după intruși, lichidându-i aproape instantaneu. Interesant este că turetele rămân active chiar și după eliminarea sa, până în clipa în care jucătorul care a construit-o decide să schimbe clasa sau sunt distruse de adversar, inginerul reprezentând soluția ideală pentru apărarea unui obiectiv. De asemenea, poate construi terminale ce-i aprovizionează pe camarazi cu doze de sănătate și muniție, dar și teleporatoare, pentru a-i expedia în prima linie.

I spy with my little eye... #@!!!



în întâmpinare, dar scapă cu greu de loviturile Heavy-ului care păstrează o distanță respectabilă sau ale Lunetistului, ce-l poate uci de dintr-un foc.

Cel mai versatil dintre toți este, însă, spionul, ale cărui abilități sunt cel puțin interesante. Poate deveni invizibil pentru o scurtă perioadă de timp, se poate deghiza pentru a imita jucători din echipa adversă și poate uci de instantaneu pe la spate, cu o lovitură de cuțit. În plus, poate amplasa dispozitive electronice pe turete și alte ținte staționare, care, odată activate, le distrug iremediabil. Nu-i de mirare că majoritatea jucătorilor văd în el cel mai înfricoșător coșmar al lor. Cel mai mare dezavantaj al său este că-și pierde camuflajul după eliminarea unui adversar, devenind foarte vulnerabil, dar se poate dovedi extrem de util într-o mulțime de alte situații.

Rated T for Team

Este important de reținut că Team Fortress 2 este un joc de echipă și că succesul depinde de buna coordonare dintre clasele de jucători ce o alcătuiesc. Este un joc



Day of Defeat – Source

Din foarte multe puncte de vedere, Day of Defeat: Source a înlocuit Counter Strike: Source. Numărul extrem de mic de hărți n-ar trebui să descurajeze, pentru că este un joc în care intensitatea, priceperea, acuratețea și tactica își dau mâna pentru a ne oferi o experiență de zile mari. Pentru doar 9 dolari.

ALTERNATIVĂ

deosebit, alert, plin de momente amuzante, atrăgător și în același timp provocator, care în schimbul unei sume modice oferă o mulțime de satisfacții. Singurul neajuns al său îl constituie numărul mic de hărți pe care Valve i le-a îndesat în desagă înainte de a-l trimite în lume (doar șase), dar sunt sigur că numărul lor va crește în curând. O demonstrează o comunitate din ce în ce mai mare, căreia un joc atât de simplu, dar realizat cu stil și pasiune, i-a căzut cu tronc. Tronc să-i rămână numele, Măria Ta!

■ KIMO

► Gen FPS ► Producător Valve ► Distribuitor Steam / EA ► Ofertant Gameshop.ro, Telefon 021-408.30.90 ► Procesor PIV 1,7 GHz ► Memorie 512 GB RAM ► Accelerare 3D minimum 128 MB ► ON-LINE orange.half-life2.com/tf2.html

Grafică
Sunet
Gameplay
Multiplayer
Storyline
Impresie

10
10
9
9
9
9
9,4

FOOTBALL MANAGER 2008

TM

Mereu mai bun

Cu atâta vâlvă în fotbalul românesc, este imposibil să nu vrei să egalezi performanța naționalei sau să speli rușinea „performanțelor” echipelor de club în plan european. Nu-ți place Liga I, nicio problemă, sunt o mulțime de alte campionate și competiții în care poți să dovedești că ești un antrenor cel puțin la fel de valoros ca și cei care se perindă toată ziua prin emisiunile sportive. Football Manager, portalul nostru spre banca tehnică a echipei tale preferate, a ajuns la a 15-a ediție, dacă socotim și perioada de Championship Manager, și, pentru o țară plină de experți în fotbal, aceasta este o veste cum nu se poate mai bună.

De pe banca tehnică

Football Manager 2008 dovedește și în acest an că cei de la Sports Interactive sunt departe de restul competitorilor în ceea ce privește acest gen de jocuri. Cu siguranță că Eidos regretă în momentul de față că nu a făcut mai multe pentru a împiedica despărțirea din 2003, mutare de care cei de la SEGA au profitat din plin. Încă de pe vremea Championship Manager-ului am fost obișnuiți ca noile jocuri din serie să vină cu argumente solide care să justifice existența unei continuări, dar și banii pe care jucătorii îi dau pe noul produs. Un simplu update la baza de date nu ar fi fost niciodată suficient deși aducerea loturilor de jucători la zi este un element foarte important. Acest lucru ar fi putut fi rezolvat și cu ajutorul patch-urilor, oficiale sau realizate de membrii din numeroasa comunitate CM/FM. Însă Sports Interactive a venit mereu cu plusuri semnificative de la an la an, transformând acest joc într-o experiență „însălmântător” de apropiată de realitate, atât prin opțiunile pe care jucătorul le are la dispoziție, cât și pe partea de simulare. Totuși uneori este nevoie de mai mult decât „mai mult”. Football Manager 2008 este cel mai bun simulator de management fotbalistic care ne-a fost oferit vreodată și țin să precizez acest lucru cu mult înainte de a trage concluziile finale. Este cel mai bun pentru simplul fapt că este superior

ediției de anul trecut, care la rândul ei a fost peste ediția de acum doi ani și așa mai departe. De unde totuși nuanța de dezamăgire? Fără a căuta nod în papură, trebuie să mărturisesc că de la ediția din acest an așteptam schimbări mai radicale, cu un impact mai mare. Mă refer în primul rând la interfața grafică, realizată după aceeași schemă ca și în trecut. Vorbim de un joc de o complexitate impresionantă și în care deciziile se iau în urma vizualizării unui număr foarte mare de factori. Un sistem bazat pe ferestre sau cu suport pentru dual screen ar fi ușurat cu siguranță procesarea datelor. Tocmai pentru că Football Manager este un joc extraordinar și care reușește să te pună cu adevărat în postura unui manager ar trebui ca măcar partea de accesare și prelucrare a informațiilor să ne ușureze pe cât se poate munca. Bineînțeles că FM poate fi jucat mult mai „light” și mulți probabil se rezumă la stabilirea sistemului de joc, a instrucțiunilor pe echipă, a transferurilor și a jucătorilor care prind lotul sau primul „11”. Rezultatul rămâne tot o experiență distractivă care simulează o parte din farmecul acestui sport. Însă acest lucru ar fi asemănător cu utilizarea Photoshop-ului pentru o treabă pe care poți să o faci în Paint. FM este cea mai bună ofertă pentru cineva care nu poate să facă acest lucru în realitate. Și nu sunt puțini cei care își petrec ore întregi cu analiza fiecărui adversar în parte, a fișelor jucătorilor din lot sau pe ale celor care ar putea face subiectul unui viitor transfer, cu stabilirea programelor de antrenament, a instrucțiunilor individuale ale jucătorilor și cu orice element ce ține de partea tehnico-tactică a acestui joc. Tot acest timp este răsplătit de engine-ul jocului care răspunde la



deciziile noastre într-un mod cât se poate de logic pentru sportul cu „mingea rotundă”.

Un alt lucru pe care foarte multă lume îl așteaptă este engine-ul 3D pentru simularea partidelor. Pe această temă îmi mențin opinia din trecut și în continuare nu văd avantajele 3D-ului, pe care l-aș folosi din perspectiva top-down dacă ar fi introdus, iar la 2D s-ar renunța. De câte ori ajung la această discuție, îmi amintesc de obiceiul lui Dan Petrescu de a-și conduce echipa din tribune, dintr-un loc care să-i ofere un plan general cât mai generos. Dacă mai punem la socoteală și faptul că, spre deosebire de realitate, în FM nu poți și nu trebuie să urli la arbitri sau să-ți urechezi jucătorii în timpul meciului, ne dăm seama că engine-ul actual își face treaba excelent. Chiar a fost îmbunătățit față de ediția trecută, devenind și mai cursiv. Deci, pentru ce 3D? Mult mai important este să vezi foarte clar distanța dintre linii, culoarele vulnerabile pentru tine sau adversar, felul în care se acoperă zonele sau se creează superioritate. Nu am uitat că FM este doar un joc și motivele pentru care îl tratez cu atâta „seriozitate” sunt pasiunea mea pentru fotbal, dar și felul în care Andrei Vochin reușește prin analizele sale să reducă acest sport la știința exactă în care hazardul, arbitrajul etc. au valori neglijabile.

Vine LIVE!

După cum am spus, Football Manager rămâne același simulator minunat pe care continui să-l descoperi și după sute de ore de joc. Dinamica lui este extraordinară și cu greu pot crede că de la un sezon la altul pasionații de fotbal s-ar putea plictisi de el. Este genul de joc pentru care merită să folosești concediu medical sau scutiri false și să-l joci liniștit, fără ca tot felul de „nimicuri” să-ți distragă atenția. Și nu uitați, în primăvară, tot de la Sports Interactive, primul MMO-ul Football Manager Live. Better train ya'self!

■ Rzarectha

Ravenna

90:00

Chievo

Continue

Manager

World

Bookmarks

Options

Preview

Overview

Pitch

Stats

Match Stats

Action Zones

Home Stats

Away Stats

Player Ratings

Latest

Latest Scores

Goal Updates

League Table

Formations

Split View

Report

Post Match

Chievo

Tactics

Team Talk

Opposition Instructions

Team Stats

No.	C.	Name	Inf.	Pas	Comp	Key	Tck	Won	Key	Hea	Won	Key	Int	Run	Off	Fou	Dis	Att	Sho	Set	Con	Att	Qv	
18		Lorenzo Squalzi		15	5	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	96	7		
5		Davide Mandelli		18	11	0	4	4	1	5	2	1	2	1	0	2	1	0	0	0	83	7		
4		Andrea Mantovani		17	12	0	4	4	1	2	1	0	1	1	0	0	1	0	0	0	82	7		
34		César		13	7	0	1	1	0	2	2	1	1	0	0	0	0	0	0	0	82	6		
6		Marco Malego		4	4	0	2	2	1	8	6	2	2	0	0	1	0	0	0	0	85	7		
13		Alessandro Rosi		9	4	0	5	4	0	5	4	2	0	1	0	5	2	0	1	1	75	8		
7		Michele Marcolini		19	8	3	1	1	0	1	0	0	1	0	0	0	2	0	0	0	80	7		
12		Maurizio Ciaramitaro		14	9	0	10	8	2	2	1	0	2	1	0	2	4	0	2	1	76	7		
77		Vincenzo Italiano		27	21	2	7	5	0	3	2	0	3	0	0	5	3	0	3	1	75	7		1
31		Sergio Pellissier (c)		9	6	1	1	1	0	4	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	65	7		
20		Victor Obinna		17	10	2	0	0	0	4	1	0	0	0	2	1	0	1	4	1	78	7		

6. Nicolae Dică

Attacking Midfielder (Left, Centre), Forward (Centre), Goalie

Player Profile - Attributes

Technical Attributes		Mental Attributes		Physical Attributes	
Corners	13	Aggression	4	Acceleration	10
Crossing	15	Anticipation	14	Agility	14
Dribbling	16	Bravery	7	Balance	14
Finishing	17	Composure	15	Jumping	13
First Touch	17	Concentration	13	Natural Fitness	14
Free Kicks	16	Creativity	15	Pace	12
Heading	15	Decisions	15	Stamina	15
Long Shots	15	Determination	12	Strength	15
Long Throws	5	Flair	15		
Marking	9	Influence	12	Other	
Passing	18	Off The Ball	13	Goalkeeper Rating	2
Penalty Taking	19	Positioning	14	Condition	97%
Tackling	10	Teamwork	16	Form	7-7-5-5-6
Technique	17	Work Rate	13	Morale	Very Poor

Selection Details

Injuries: None

Bans: 1 yellow card away from a 1 match ban (international)

Fitness: Match fit

Statistics

	Apps	Goals	Assists	MoM	Yel	Red	Tck	Pass	Sh Tar	Fouls	Fis Ag	Av R
Non Competitive	4 (1)	1	0	0	0	0	-	-	-	-	-	6.60
League	18 (1)	3	4	0	1	0	0.45	62%	88%	1	-	6.68
Cup	2	0	0	0	0	0	0.67	62%	-	-	-	6.00
Continental	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
International	5	1	2	1	1	0	-	-	-	3	1	7.40
Overall	20 (1)	3	4	0	1	0	0.46	62%	88%	1	-	6.62

14. Dorin Goian

Defender (Centre), Parma

Player Profile - Attributes

Technical Attributes		Mental Attributes		Physical Attributes	
Corners	10	Aggression	14	Acceleration	9
Crossing	10	Anticipation	12	Agility	6
Dribbling	8	Bravery	15	Balance	18
Finishing	15	Composure	19	Jumping	19
First Touch	10	Concentration	18	Natural Fitness	17
Free Kicks	9	Creativity	11	Pace	10
Heading	19	Decisions	15	Stamina	17
Long Shots	7	Determination	15	Strength	19
Long Throws	9	Flair	10		
Marking	16	Influence	9	Other	
Passing	14	Off The Ball	14	Goalkeeper Rating	1
Penalty Taking	8	Positioning	18	Condition	93%
Tackling	18	Teamwork	15	Form	7-7-6-7-8
Technique	8	Work Rate	15	Morale	Superb

Selection Details

Injuries: None

Bans: None

Fitness: Match fit

Statistics

	Apps	Goals	Assists	MoM	Yel	Red	Tck	Pass	Sh Tar	Fouls	Fis Ag	Av R
Non Competitive	4 (1)	1	0	0	0	0	-	-	-	-	-	6.60
League	18 (1)	3	4	0	1	0	0.45	62%	88%	1	-	6.68
Cup	2	0	0	0	0	0	0.67	62%	-	-	-	6.00
Continental	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
International	5	1	2	1	1	0	-	-	-	3	1	7.40
Overall	20 (1)	3	4	0	1	0	0.46	62%	88%	1	-	6.62

► Gen Simulator ► Producător Sports Interactive ►
 Distribuitor SEGA ► Ofertant TNT Games, Tel. 021-345.55.05 ► Procesor PIII 1,2 GHz ► Memorie 256 MB RAM ► Accelerare 3D minimum 128 MB ► ON-LINE www.footballmanager.net

Grafică 8
 Sunet 9
 Gameplay 9
 Multiplayer 8
 Storyline 9
 Impresie 9

8,6

FANTASY WARS



Se întuneca cerul de săgețile lor, după care se lumina iară

există nici măcar un singur joc sau poveste pe lumea asta în care să nu existe acest conflict între cele două specii. Mai târziu apar și elfii, dar ei, ca de obicei, se luptă pentru pădure și flori. Acum, Eolia este din nou în război și este de datoria voastră să luptați pentru fiecare facțiune în parte în cele trei campanii existente. Până la urmă, se va afla problema și va fi ceva atât de surprinzător încât nu va avea nicio legătură cu ura între specii, ci cu cine știe ce eveniment exterior. Știu că sună a WoW, dar a fost alegerea lor.

3D World

Atât Panzer, cât și Fantasy General au fost cât se poate de 2D datorită tehnologiei vremii. Ulterior Panzer a căpătat și o față 3D, dar nu a avut nici pe departe același succes. Fantasy Wars în schimb are o față de învidiat. Engine-ul 3D este mai mult decât satisfăcător, iar modul în care se integrează cu gameplay-ul este aproape perfect. Câmpul de bătălie este organizat în hexagoane, fiecare dintre ele fiind o reflecție exactă a calităților terenului care, ca și în Panzer, sunt extrem de importante într-o confruntare. Camera are control complet, iar cireașa de pe tort o reprezintă modul în care sunt reprezentate unitățile. Astfel, când zoom-ul e la minim, trupele apar doar ca un singur reprezentat pe hexagon. Când zoom-ul se duce spre maxim însă, trupele se detaliază și numărul soldaților din batalion este afișat corespunzător. În felul acesta niciodată nu veți avea harta aglomerată și veți putea analiza oricând tactic o hartă fără a pierde trupe neobservabile printre hexagoane. Unitățile sunt realizate cu un nivel foarte ridicat de detaliu și texturate corespunzător pretențiilor din ziua de azi. Nu, nu este DirectX 10, dar engine-ul arată superb și are cerințe de sistem foarte decente. Cu alte cuvinte, partea tehnică e bună. Să vedem cum a fost folosită.

TBS în șase laturi

Așadar jocul este un TBS cât se poate de clasic. Pe parcursul misiunilor veți avea acces la un număr foarte divers de unități, pe care

O revenire a lui Fantasy General?!

Fantasy General nu a fost un joc de elită la vremea lui, dar a avut farmec pentru cei pasionați mai mult de universul fantasy decât de cel al războaielor mondiale. Cu toate acestea, veți vedea până la sfârșitul articolului că tind să compar mai repede acest joc cu Panzer General, mai ales datorită calității. Sincer, nu m-am așteptat la mare lucru de la Fantasy Wars, mai ales că nu a fost mediatizat exagerat, chiar dacă jocul vine de la Ascaron. Cert este că am fost plăcut surprins de majoritatea aspectelor jocului, cu câteva mici excepții.

Fantasy World

Teritoriul în care se desfășoară acțiunea jocului poartă numele de Eolia și, evident, conține de la generali romani până la warchiefs orc și zâne elf. Da, pare un pic ciudat când ascuți filmul de început și îți se spune că generalul Aurelius l-a înfrânt pe nu știu ce demon cu prețul vieții sale. Dar e un univers fantasy în care totul e posibil. Mai departe, lucrurile iau o întorsătură mai normală deoarece ni se vorbește de conflictul dintre oameni și orci și știm cu toții că nu



fie le veți putea alege încă de la început, fie pe măsură ce câștigați bani. Normal, numărul de unități la care veți avea acces va fi limitat și de un maxim determinat de hartă și misiune. Ca tipuri, exceptând unitățile de tip marin, restul vă vor sta la dispoziție. Veți avea infanterie, cavalerie, arme de asediu, zburătoare, cercetași etc. Fiecare are abilitățile sale speciale, iar pe măsură ce luptă, vor avea altele deoarece unitățile dobândesc experiență și niveluri. Aceste abilități sunt destul de clasice, de la plusuri la atac, defense sau range până la abilitatea de a se comporta mai bine pe un anumit teren sau în anumite condiții. Una dintre abilitățile cele mai interesante mi s-a părut cea a cavaleriei grele, care în clipa în care ajunge pe un hexagon adiacent unuia controlat de un inamic, va ataca automat fără a mai avea nevoie de ordine. De asemenea, dacă o unitate atacă un inamic, iar pe un hexagon adiacent unității atacate se află o trupă de arcași, aceștia vor oferi suport în mod automat chiar dacă au atacat mai devreme sau nu. Jocul este plin de asemenea lucruri care fac din gameplay o plăcere și deschid o mulțime de posibilități tactice în consecință. Acum, probabil vă întrebați ce valoare au orașele. Acestea aduc bani, însă nu în mod constant, ci doar atunci

când sunt cucerite. De asemenea mai au valoare de punct strategic și de apărare. Așadar producătorii s-au concentrat foarte mult pe calitatea gameplay-ului și chiar dacă nu conține elemente originale, este foarte bine așezat în contextul tipului și genului de joc. Acest lucru se vede și în meciurile foarte inteligente care se pot juca online. Normal, vă recomand să cunoașteți foarte bine fiecare tip de unitate în parte, în ceea ce privește puterea de atac sau apărare și abilitățile speciale pe care le deține. Ca fapt divers, în condiții mai puțin favorabile, unitățile intră în panică, moralul fiind și el un aspect important al jocului.

Mai vrem

Iată că deși toată lumea e convinsă că genul TBS e pe moarte, titlurile din ultima vreme precum și valoarea lor demonstrează că de fapt genul continuă și că există destui fani pentru a menține unul dintre cele mai inteligente tipuri de jocuri de pe piață. Nici nu știți cât mă bucur când mai apare câte un TBS real, adică fără „pause-n-go”, pentru că reprezintă și a reprezentat dintotdeauna genul meu preferat. Fantasy Wars este un joc pe care îl recomand fără rețineră oricărui



AA defense

pasionat al genului și, ținând cont de tutorial, oricui vrea să încerce un gen de joc care soliciită materia cenușie.

■ Locke

► Gen TBS ► Producător Nobilis ► Distribuitor
Ascaron ► Procesor 1,5 GHz ► Memorie 512 MB RAM
► Accelerare 3D 128 MB VRAM ► ON-LINE
www.fantasywars-thegame.com

Grafică
Sunet
Gameplay
Multiplayer
Storyline
Impresie

9
8
9
9
8
9

8,7





PES 2008

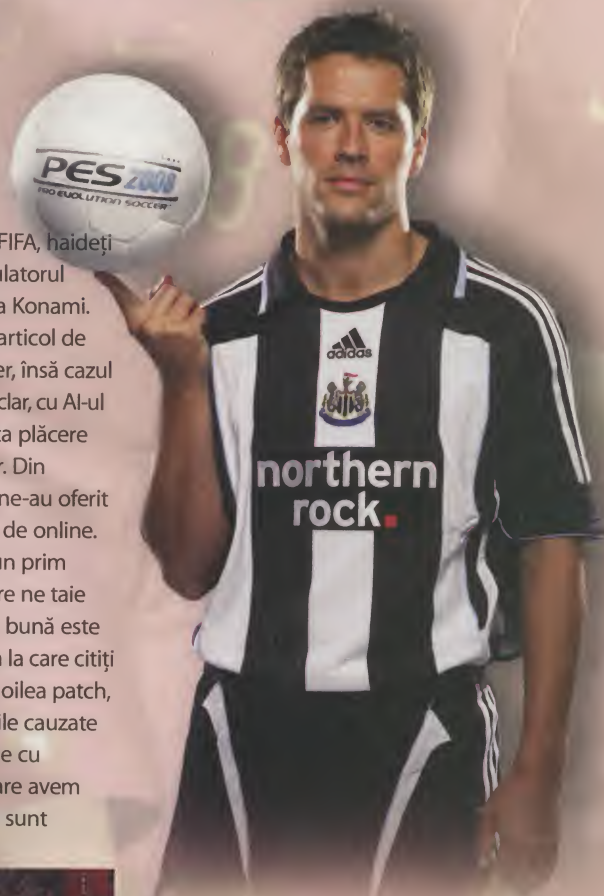
PRO EVOLUTION SOCCER™

Fotbal de la japonezi

De puține lucruri putem fi absolut siguri în ziua de azi. Pământul este rotund, avem corupție cât pentru zece generații, femeile fac terapie prin shopping și toamna se reaprinde discuția PES vs. FIFA. Am evitat să folosesc cuvântul „scandal” și adevărul este că în ultimul timp atmosfera de ședință pe scara blocului începe să fie înlocuită cu una de club de dezbateri (să nu aud de „debate” că (o)mor). Marele pas a fost făcut în momentul în care schimburile de injurături, care se legau mai bine decât jocul de pase al Braziliei, au pierdut teren în fața argumentelor. Mai important este că lumea a început să și încerce ambele jocuri în cauză. Fără a putea estima câți și cum au migrat, este limpede că Pro Evolution Soccer a devenit un joc tot mai popular de la an la an. Bineînțeles, asta nu înseamnă că FIFA nu o duce foarte bine în continuare, fiind unul din cel mai bine vândute jocuri din lume, dar și din România.

AI, AI, AI

Lăsând la o parte rivalitatea cu FIFA, haideți să vedem cum stau lucrurile cu simulatorul produs și distribuit de japonezii de la Konami. Nu cred că am început vreodată un articol de PES sau FIFA cu partea de multiplayer, însă cazul de față este unul cu totul special. Este clar, cu AI-ul te distrezi, te antrenezi, dar adevărata plăcere este dată de meciurile în multiplayer. Din păcate, în acest an cei de la Konami ne-au oferit câteva surprize neplăcute pe partea de online. O parte din ele au fost rezolvate cu un prim patch, dar tot mai sunt probleme care ne taie din avântul meciurilor online. Partea bună este că se lucrează la ele și poate că la ora la care citiți acest articol va fi disponibil și un al doilea patch, care să rezolve în totalitate neplăcerile cauzate de meciurile online. Dacă problemele cu conectarea s-au rezolvat, în continuare avem de-a face cu situații în care meciurile sunt



Vă plac bannerele?



întrerupte înainte de finalul partidei. Inevitabil, apare și starea de nervozitate care poate fi ignorată la adăpostul unor cafuri administrate AI-ului, însă nu pentru mult timp. Toată această discuție nu ar fi fost atât de importantă dacă am fi avut la dispoziție și un LAN tradițional, dar din păcate iată că fără online suntem morți. Mai avem și cazul în care putem împărți același PC cu ajutorul a două controller-e, dar așa găsești mult mai greu un adversar, când ai tu chef, decât în LAN sau online.

Vorbeam în prima parte a acestui articol despre rivalitatea FIFA – PES. Trebuie spus că există discuții la fel de aprinse și în rândul jucătorilor de PES. Pentru fiecare ediție se formează rapid două tabere: foarte dezamăgiți și foarte încântați. Puține sunt cazurile în care o majoritate se conturează, cel puțin în prima perioadă de viață a jocului. Motivele ar putea fi atașarea unora față de versiunea precedentă, dar și adaptarea puțin

mai dificilă la noile caracteristici ale jocului. Un tutorial sub forma unor mini-game-uri, cum a fost în trecut, ar fi prins bine ținând cont de mulțimea de execuții disponibile în Pro Evolution. Lipsa acestuia lasă să se înțeleagă că cei de la Konami se bazează în primul rând pe clienții fideli, care în mare măsură cunosc jocul și nu au nevoie de mult timp pentru a se adapta la schimbări. Pentru cei care nu au descoperit (toate) comenzile din PES 2008, lista completă poate fi citită, nu și tipărită :), în meniul Coomand List care poate fi accesat în timpul meciurilor.

Principala noutate evidențiată de producătorii jocului este noul AI. Botezat Teamvision, acesta a fost recomandat ca fiind capabil să învețe din jocul nostru și să-și adapteze jocul la stilul nostru. Adică să profite de punctele noastre slabe și să le evite pe cele tari. Concret, va încerca noi scheme de atac și le va folosi mai des pe cele care dau roade sau își va corecta erorile din apărare care au dus la situații periculoase pentru partea lui. Aceasta este varianta oficială. În realitate, rezultatul este un AI într-adevăr mai bun, dar care nu

reușește să ne pună probleme prea mult timp și nici să fie partenerul ideal de întrecere. Indiferent de joc, AI-urile simulatoarelor sportive vor mai rămâne pentru ceva vreme la stadiul de „sparring partner” și prea curând nu o să avem parte de „Team Vision” în toată regula. Țin să repet, Pro Evolution Soccer 2008 vine cu un AI mai bun, mai dinamic, mai inteligent și care diversifică mai mult jocul, însă nimic mai mult sau poate nu destul de vizibil. După cum ne-am obișnuit, partidele din Pro Evolution Soccer oferă același joc deschis, în care orice se poate întâmpla și fiecare fază are alt deznodământ. Doza de realism este mărită și de micile bonusuri cum ar fi loviturile de pedeapsă rapid executate sau posibilitatea de a-ți aduce portarul în careul advers pe final de meci. Evident dacă scorul cere o manevră atât de riscantă. Nu sunt de neglijat nici simulările care îți pot aduce la fel de bine un penalty sau un cartonaș galben.



O miuță ca între vecini



L-a făcut din priviri



90+3

Pro Evolution Soccer este în continuare sub FIFA la capitolul licențe, dar se fac în continuare pași. Asta până se supără EA și apelează la una din armele sale preferate: exclusivitate. Și atunci, ca și acum, vor exista patch-urile comunității care aduc lucrurile la normal. În acest sezon avem în continuare complet licențiate campionatele din Italia, Olanda, Franța și Spania, dar au fost adăugate echipe noi, naționale și de club. Și din punct de vedere vizual se observă diferențe și, chiar dacă pe PC jocul nu arată ca pe console, la rezoluții mai mari ne putem declara

mulțumiți de rezultat. În PES 2008 putem opta pentru comentariu în engleză, spaniolă, franceză, italiană sau germană și per general partea audio își face treaba cu succes.

Pro Evolution Soccer 2008 este un joc bun și singurul mare minus sunt problemele întâlnite la online. Cu toate acestea, PES rămâne și în acest an jocul mai bun, dar cei de la Konami nu ar trebui să ignore pașii făcuți de EA în ultimii doi ani.

■ Rzarectha

► Gen Simulator de fotbal ► Producător Konami
► Distribuitor Konami ► Procesor P IV 1,4 GHz
► Memorie 512 MB RAM ► Accelerare 3D 128 MB VRAM
► ON-LINE www.konami-pes2008.com

Grafică
Sunet
Gameplay
Multiplayer
Storyline
Impresie

9
9
9
6
-
9
8,4



MotoGP'07

Înapoi cu genunchiul pe asfalt

Pot spune că sunt unul dintre cei destul de pasionați de motociclism încât să fi trecut prin toate MotoGP-urile de până acum, dovada fiind articolele din revistă. Totuși, nu pot să nu remarc cu tristețe că de la primul la ultimul joc din serie diferențele sunt destul de minore și constau mai ales în impactul vizual și eventual mai multe curse. Dacă ar fi să aleg, cel mai mult mi-a plăcut MotoGP 2 care, în afară de senzația că ești totuși pe o motocicletă și de grafică, a avut și un indice de fun destul de ridicat. Nu pot spune că am așteptat cu nerăbdare ultimul joc din serie, mai ales pentru că știu că jocurile de genul acesta nu pot aduce mare lucru. Ceea ce am sperat a fost că se vor concentra ceva mai mult pe partea de realism. Dacă au făcut-o... vom vedea.

Povestea...

Primul lucru care nu mi-a plăcut la acest joc a fost interfața. Se vede clar că este portat de pe console și că producătorii nu s-au chinuit prea tare să adapteze interfața la cerințe. Pe lângă lipsa crasă a opțiunilor de configurare, este și destul de neplăcut de navigat prin meniuri. Unul dintre lucrurile care au fost introduse sau cel puțin îmbunătățite este faptul că aveți mult mai multe opțiuni de a configura motocicleta și pilotul în Career Mode, de la culoare până la sigle și viniluri. Din nefericire, engine-ul de adaptare și modificare al performanțelor este slăbuț și controlul nu e așa cum speram. Aveți doar câteva slide-uri care lucrează pe

parametrii generici. Nu puteți să faceți reglaje cât de cât fine ale performanței motocicletei. Pe lângă aceasta, modificările nu se simt așa cum v-ați aștepta și chiar dacă simțiți că parcă se manevrează mai bine și parcă e mai stabilă, totuși la sfârșit vă dați seama că senzația este că ați condus aceeași motocicletă, indiferent ce model ați folosit. Acest lucru e foarte neplăcut, deoarece poate aceia dintre voi care se mai pricep cât de cât nu vor primi nici pe departe ceea ce așteaptă.

Aproape de pământ

Unul dintre lucrurile care mi-au plăcut cel mai mult la seria aceasta este controlul. Modul în care este gândită fizica relaționat la posibilitățile de control pe care le avem, adică tastatură, mouse, gamepad, a fost destul de bine realizat până acum. Este portat de pe Xbox 360, așa că vă recomand din suflet un gamepad. MotoGP'07 a reținut oarecum modul de control, dar realismul 100% din taste este aproape imposibil. Mai departe, am jucat permanent cu realismul la maxim și nu am simțit mare apropiere de modul în care se comportă o motocicletă pe stradă. Mi se pare că prea stă lipită de asfalt și, în plus, ieșirile în decor sunt de multe ori exagerate în privința consecințelor. De asemenea, controlul cuplului accelerație/ambreiaj este inexistent, lucru la care mă așteptam sincer, deoarece sunt puține simulatoare care îl au implementat. Producătorii însă s-au lăudat cu un nivel de realism deosebit... și au dat-o în bară. Pe lângă toate acestea, au făcut destul

de praf engine-ul grafic, care este pretențios cu toate la maxim și performanțele lasă de dorit pe sisteme ultra-high-end. Da, jocul arată foarte bine în ceea ce privește traseul și motocicletele, însă decorul mi se pare complet lipsit de diversitate și realizat destul de prost. Vă recomand să nu puneți prea multă lume pe margini pentru că o să apară glitch-uri grafice, iar engine-ul va avea tendința să se agațe destul de des. Un lucru care m-a supărat ceva mai mult este faptul că sunetele motoarelor sunt oribile și departe de realitate. Mă așteptam ca un astfel de aspect să fie mai bine pus la punct, pentru că știm noi cât de mult ne pasă de modul în care sună un motor. Vreau și eu să simt diferențele de capacitate cilindrică după sunet...

Concluzia este că Climax a creat din nou un joc simpatic, plin de fun, însă departe de realism. Sunt sigur că cei care au un motor prin curte nu o să fie prea entuziasmați. Ceilalți însă cred că se vor relaxa jucând MotoGP'07.

■ Locke

► Gen Sim ► Producător Climax ► Distribuitor THQ
► Procesor 2.4 GHz ► Memorie 512 MB RAM ►
Accelerație 3D 128 MB VRAM ► ON-LINE
www.motogpthegame.com

Grafică
Sunet
Gameplay
Multiplayer
Storyline
Impresie

8
6
7
8
7
7
7,2



Departa de asfalt și aproape de cer



Așa se ține o umbrelă



BEOWULF

The Game



PLAYSTATION 3



PlayStation Portable



18+

www.pegi.info

PLAYBEOWULF.COM

BEOWULFMOVIE.COM
SEE THE MOVIE ON NOVEMBER 6TH



UBISOFT



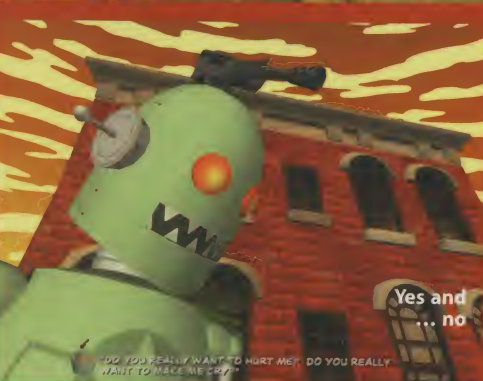
SAM & MAX

Season 2

Episode 1

Ice Station Santa

Flint Paper, vecinul
bătăuș



Grand Theft Muppets Show

Antichristmas

Luna aceasta se împlinește un an de la (re)-nașterea celui mai celebru cuplu de detectivi de la Sherlock și Watson încoace. Nu vă bucurați prea devreme, nu este vorba de comisarul Moldovan (deși imedebeu' spune că Moldovan s-ar scula din morți prin 2008) și cireșarul Tică (nicio veste despre el, din păcate). Adevărații eroi sunt cățelandrul Sam și iepuroiul psihopat Max, care au dovedit că adventure-ul nu e mort și, cel mai important, că formatul episodic poate avea succes atunci când perioada de așteptare dintre două episoade nu depășește două luni (da, Valve, despre tine vorbesc).

Săniuța curge, nimeni n-o ajunge

Mi-e puțin rușine să recunosc, dar cred că sunt printre singurii care au simțit o mare ușurare atunci când au aflat că Moș Gerilă nu există. Faci pe sfântul un an întreg, ca mai apoi să te viziteze un necunoscut gras, îmbrăcat în roșu și duhnind a Carpați de la o poștă, care te obligă să-i stai pe genunchi și să-i reciti o poezie sau să-i cânti un cântecel pe care părinții te-au obligat să-l repeți până când simțea că damblagești de la atâtea plete dalbe și nămeți. Totul pentru o portocală (ești obligat să o mănânci în fața lui, să vadă Moșu'

că te bucuri, deși nu suporti portocalele) și un amărât de elicopter comunist pe care îl primești demontat, fără lipici și, pe care, dacă l-ai fi dorit cu adevărat, ți l-ai fi putut cumpăra și singur din banii de semințe și înghețată dați de o bunică mult prea îngăduitoare cu viciile inofensive specifice copilăriei. Singurele cadouri pentru care ai plăti cu un an de cumințenie și trei premii întâi fără să-ți pară rău de timpul pierdut obligând bătrânii să treacă strada sunt oferite de părinții care, în ciuda puterilor supraomenești cu care noi, copii, i-am înzestrat, nu sunt chiar atât de sfinți încât să-i ofere unui bețivan gras cu șubă roșie tot creditul. Pe Moș Crăciun n-am avut plăcerea să-l cunosc personal. Am auzit că ar fi un tip puțin mai sofisticat decât Moș Gerilă, cu mai mult lipici la public decât concurentul său direct, Iisus. Cu toate acestea, rămân de părere că trebuie să fii puțin dereglat ca să împarți jucării gratis cât e solstițiul de lung. Și, pe bune, mie mi-e frică de dereglați. Nu știi când îl apucă amocul și te leagă de calorifer cu instalația de lumini în timp ce elfii fac pipi pe brad și se ocupă în liniște de familia ta. Dacă nu mă credeți, puneți mâna pe Ice Station Santa, episodul de debut al celui de-al doilea sezon din Sam & Max, și vedeți ce se poate întâmpla atunci când Moșul o ia razna. Se întâmplă lucruri grozave, vă spun eu, mai ales când pe urmele Moșului se află doi țicniți mai turbați decât el.

„A dyslexic rocker sold his soul to Santa”

Episodul de debut al celui de-al doilea sezon demarează în forță. Are de toate. Roboți ucigași, violență gratuită, distrugerii masive, puțintică filosofie, Boy George și Cul-



Povestea este
mult prea scurtă ca

Deoarece vechiul format a devenit puțin cam răsuflat, Ice Station Santa a renunțat la tiparele primului sezon. Bosco a rămas la fel de paranoic, dar de data aceasta a scăpat de deghețare și și-a luat adio de la negustorie (la câți bani am băgat în afacerea lui era și timpul să se retragă). Sybil se află „între slujbe” și pierde timpul în localul lui Stinky alături de iubitul său Abe (sper că în episoadele viitoare

Abe Lincoln Must Die și Reality 2.0 au fost episoadele mele preferate și, în opinia mea, cele mai bune din serie. Umorel incisiv, satira excelentă și porția uriașă de incorectitudine politică din Abe Lincoln Must Die m-au uns pe suflet (electoratul virtual, care a găsit de cuviință să se lase păcălit de un iepure antisocial cu degetul mereu pe trăgaci, se pare că este la fel de ușor de prostit ca și cel real), iar „realitățile paralele” și ciondăneala cu internetul din Reality 2.0 au găzduit o serie de puzzle-uri care mi-au dat mai multă bătaie de cap





decât de obicei. Ice Station Santa împrumută puțin din fiecare. Umorul „incorect” (închipuiți-vă cum sună o urare de Crăciun în gura unui șoricel cu Tourette) și înțepăturile fine (sau mai puțin fine, unele sunt chiar evidente) la adresa „dulcegăriilor” care ne inundă viața în preajma sărbătorilor mi-au asigurat o porție sănătoasă de râs, cum n-am mai primit de la Abe Lincoln Must Die. La rândul ei, călătoria „tradițional-dickensiană” în timp (remember A Christmas Carol?) este scuza perfectă pentru câteva puzzle-uri ceva mai trăsnete care mi-au muncit puțin cei doi neuroni. Nu mult, atât doar cât să simt că încă îi mai am, dar apreciez efortul.

The power of Christ(mas) compels you!

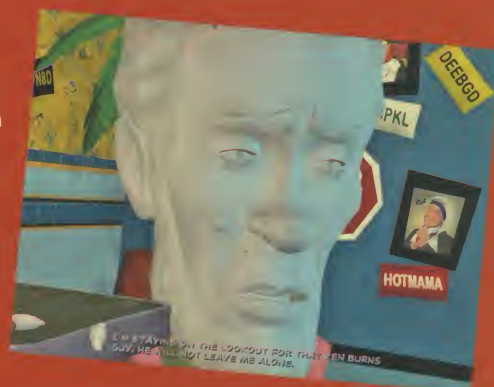
Revin, pentru a șasea oară, cu aceeași plângere. Vreau puzzle-uri mai dificile. L-am terminat în două ore și jumătate fără crize de nervi sau ședințe de brainstorming cu amicii amatori de quest-uri. Pe vremuri, așa ceva era absolut inadmisibil. Puzzle-urile infernale din primul Sam & Max mă bântuie și încă mă întreb cui naiba i-a dat prin cap să folosească o maimuță pe post de manivelă în Monkey Island. Sincer, mă așteptam ca oamenii de la Telltale să crească simțitor dificultatea, nu să introducă un tutorial și un sistem de hint-uri (servite de Max). Cred că Ice Station Santa este singurul adventure cu tutorial. Personal l-am privit ca pe o ironie la adresa superficialității ce caracterizează multe dintre producțiile actuale și am râs cu lacrimi. Două ore și jumătate mai târziu, când mă holbam neîncrezător la credits, nu am mai

fost așa de sigur că am de-a face cu o aluzie. Oamenii chiar au de gând să atragă de partea lor și „noobii”. Frumoasă inițiativă, dar credeam că un sezon de antrenament a fost de-ajuns și că acum o să fim atacați fără milă. N-a fost să fie, poate la anul. Mă bucur totuși că umorul a rămas la fel și, dacă nu ne spargem creierii în puzzle-uri, măcar suntem obligați să-i folosim pentru a detecta aluziile scenariștilor și hoarda de easter eggs dintr-un joc cu și despre Crăciun.

■ cioLAN

► Gen Adventure ► Producător Telltale Games ►
Distribuitor Telltale Games & GameTap ► Ofertant
www.telltalegames.com/samandmax,
www.gametap.com/home/samMax/index.html
► Procesor 1,6 GHz ►
Memorie 256 MB RAM ►
Accelerare 3D minimum 64 MB, Pixel Shader 1.1
► ON-LINE
www.telltalegames.com/samandmax

8



PESTE 9 MILIOANE DE JUCĂTORI* O SINGURĂ LUME ONLINE VINO ALĂTURI DE NOI...

ACUM LA
SUPER PREȚ!

49,9_{RON}



1. CREEAZĂ

Creează-ți propriul erou unic, ales dintre cele 8 rase și 9 clase diferite. Apoi personalizează-ți eroul cu sute de combinații diferite de tunsoare, ton al pielii și costum.



2. CONECTEAZĂ-TE

Jocul nu necesită un super calculator pentru a fi jucat**. Instalează-l și ești la un clic distanță de rețeaua Blizzard dedicată lui World of Warcraft. Ai întrebări? Serviciul nostru pentru clienți îți stă la dispoziție în limbile engleză, franceză și germană, prin e-mail sau telefon.

3. INTRĂ ÎN LUPTĂ

Fie că ești novice sau veteran, o lume plină de aventuri și fapte eroice te așteaptă. Chiar dacă ai doar câteva minute la dispoziție să te joci, sistemul de quest-uri de la Blizzard este gândit pentru ca întotdeauna să te aștepte o nouă aventură.



Vizitează www.wow-europe.com pentru informații live despre joc



*Informație obținută pe baza datelor interne de creare a conturilor din întreaga lume **Intel Pentium® III 800MHz - 512MB RAM - placă video 3D cu 32MB - 6.0GB spațiu liber pe HD - conexiune la internet 5.6K sau mai bună (recomandat broadband).

JOCUL POATE FI JUCAT DOAR PE INTERNET. PRIMA LUNĂ DE JOC ESTE INCLUSĂ, ULTERIOR SE APLICĂ TAXA DE ABONARE ADIȚIONALĂ. SE APLICĂ RESTRIȚII ADIȚIONALE.

©2005 Blizzard Entertainment, Inc. Toate drepturile rezervate. World of Warcraft și Warcraft sunt mărci comerciale sau mărci înregistrate ale Blizzard Entertainment, Inc. în S.U.A. și/sau alte țări. Toate drepturile rezervate.

Pentium este o marcă înregistrată a Intel Corporation. Toate celelalte mărci la care se face referință aici sunt proprietățile respectivelor lor deținători.

Importator și distribuitor în România: BEST DISTRIBUTION SRL, membru al RTC HOLDING
E-mail: info@bestdistribution.ro Tel: 021-408.30.90

HEROES V

OF MIGHT AND MAGIC

TRIBES OF THE EAST

Probabil că mulți știu că sunt un fan înrăit al seriei HOMM. Cel mai mult m-am atașat de Heroes II, care a fost oarecum jocul meu de căpătâi. Ceea ce m-a prins cel mai tare la acest Heroes V a fost faptul că se apropie destul de mult de conceptul din Heroes II, deși e oarecum mai apropiat de Heroes III. Acum, poate vă amintiți Barbarii din Heroes II. Deși erau destul de slabi ca facțiune, aveau avantajul că se dezvoltau foarte rapid la început și erau o rasă ideală de rush. Poate și de-aia mi-au plăcut în mod special. Ei bine, m-a surprins inițial în Heroes V faptul că nu existau, dar acum cu Tribes of the East, lucrurile arată bine.

Ultimul capitol

Povestea din Heroes V: Tribes of the East începe de unde a fost lăsată în Hammers of Fate și ne aduce în punctul de unde o preia Dark Messiah of Might and Magic. Cu alte cuvinte, cu acest probabil ultim expansion se încheie epopeea din primul volum al noii Enciclopedii Heroes. Pe parcursul celor patru campanii, prima fiind de o singură misiune, veți lua parte la o invazie a orcilor, a barbarilor cum îi știm, aceasta va continua cu luptele pentru putere ale vampirilor împreună cu Arantir din Dark Messiah, apoi veți fi de partea Academy și ulterior veți termina treaba din nou cu orcii. Cu alte cuvinte, dacă ați urmărit acțiunea, atunci ar trebui ca la sfârșit să faceți legăturile cu Dark Messiah. Eu nu am reușit să-l termin, din motivele pe care le voi expune mai jos, așa că nu pot spune că am făcut vreo legătură.

Mici plăceri

În primul rând, trebuie să subliniez faptul că Nival a făcut misiunile grele. Normal, mie îmi face plăcere asta, însă vă spun că după câteva ore de joc mă simțeam extrem de obosit. Fiecare bătălie e un coșmar. Întâlnirile de pe hărtă sunt foarte dificile și multe la limita suportabilului. Nu am reușit niciodată să adun suficiente trupe pentru a putea ieși cu pierderi decente dintr-o bătălie. În plus, rata de creștere a trupelor NPC de pe hartă e ușor exagerată, așa că nivelul de dificultate se menține pe tot parcursul campaniilor. Clar, fanii o să fie plăcut surprinși, însă restul nu cred că o să aibă răbdarea necesară. După cum spuneam, au fost introduși în fine Barbarii, facțiunea Stronghold, care au primit o configurație foarte interesantă. A fost introdus Rage-ul, care funcționează superb. Mai exact, cu cât un orc luptă mai mult, cu atât devine mai eficient. Pe măsură ce luptă, unitățile acumulează rage. Când se atinge un anumit nivel, unitatea primește un upgrade de moment. Cu fiecare upgrade, unităților le cresc atacul, defense-ul, magic protection-ul și damage-ul. De asemenea, barbarii nu folosesc magie, ci abilități care cresc nivelul de rage și numărul de upgrade-uri pe care unitățile le pot primi. Așadar, cu cât luptă mai mult, cu atât devin mai puternici. Problema e că dacă unitățile sunt puse în așteptare sau Defense, acest rage le scade și le afectează eficiența, ajungând chiar și să scadă sub zero. În rest, tipurile de unități sunt similare cu cele din Heroes II. Un alt lucru drăguț este Dark

Energy-ul, care a fost introdus în facțiunea Necropolis. După o luptă cu Living sau Daemons, eroul care are abilitatea va putea transforma o parte din armata adversă ucisă în creaturi specifice Necropolis, în funcție de cât Dark Energy are. Nivelul acestor creaturi depinde de nivelul monștrilor uciși. Au fost introduse și niște clădiri care cresc cantitatea de Dark Energy pe care o poate avea un erou. De asemenea, aceasta depinde și de nivelul eroului. Aceste aditii, atât rage-ul, cât și Dark Energy, creează niște posibilități tactice foarte interesante pe care sunt sigur că o să le descoperiți. Asta fără a ține cont de faptul că orcii se joacă complet diferit de celelalte facțiuni.

Hărți și multi

După cum spuneam, hărțile din single player sunt dificile. În multiplayer însă au fost introduse o mulțime de hărți bine lucrate, care includ și noua facțiune, lucru de care sunt sigur că o să mă bucur. La nivel de engine, aproape același lucru. Poate că trebuie să amintesc aici Sacrificial Pit-ul, unde orcii pot sacrifica creaturi pentru experiență, care e un element nou. Ar mai fi una-două, dar neesențial. În rest, același Heroes V care mie mi-a plăcut foarte mult și pe care încă îl joc. Sper că și voi.

■ Locke

► Gen TBS ► Producător Nival Interactive ► Distribuitor Ubisoft
► Ofertant Ubisoft Romania, Tel. 021.569.06.00 ► Cerințe - idem
Heroes V ► ON-LINE
www.mightandmagicgame.com

8



CSI: Crime Scene Investigation: Hard Evidence

Sherlock Homeless

CSI este povestea unei echipe de detectivi/oameni-de-știință/mame-singure/foste-stripteuze care au ridicat știința amușinatului prin gunoi după cârpe mănjite cu sângele cremenalului la rang de artă. Între noi fie vorba, CSI este un serial interesant, o alternativă mai întunecată și mai sângeroasă la misterele family-friendly dezlegate de mătușica Jessica Fletcher. Cele opt sezoane apărute până acum sunt o dovadă clară că entomologul-criminalist Grissom și echipa lui de inadaptați din schimbul de noapte le-au căzut cu tronc telespectatorilor, deci era de la



sine înțeles că un barosan din industria entertainment-ului virtual va pune mâna pe licență și ne va lovi cu o serie de „adaptări” menite să mai stoarcă un ban din buzunarul fanilor serialelor. Ubisoft a fost mai rapid și a săltat licența, care i-a permis să invadeze piața cu o serie de patru jocuri bazate pe aventurile vesele și triste ale detectivilor criminaliști din unitățile CSI din Las Vegas (primele trei) și Miami (al patrulea). După un semi-eșec în Miami, Ubisoftul revine în Las Vegas și ne propune cinci cazuri „incendiare” în „produsul” cu numărul cinci din seria CSI, Hard Evidence.

Lecția de ceseistică

În tutorial vei fi obligat să investighezi dispariția suspectă a unei delicioase gogoși glazurate. Apreciem tentativa de ironie fină, dar bancurile care exploatează relația aproape incestuoasă dintre un polițist dolofan și gogoșa sa fragedă au început să-și piardă din farmec încă de acum două decenii. După ce-i facem dreptate răposatei gogoși și punem punct genocidului asupra produselor de patiserie, intrăm în pâine (got it?) și trecem la cazuri mai serioase. Puteți sta liniștiți, nu suntem trimiși pe urmele unui periculos ucigaș de

cornulețe, ci avem de-a face cu cinci cazuri cât se poate de serioase, tratate în dulcele stil ceseistic. Din păcate, cele cinci cazuri nu sunt cu mult mai dificile decât vânătoarea de gogoși din tutorial.

Dacă ați urmărit măcar un episod din serialul CSI sau dacă ați jucat măcar un joc din serie, știți cum funcționează lucrurile și vă veți simți ca acasă. Înarmat cu o trusă de scule semi-SF care l-ar face invidios până și pe inspectorul Gadget, luați la puricat scena crimei și colectați dovezi. Cadavrul (căci întotdeauna există cel puțin un cadavrul) poate fi examinat în „biroul” medicului legist. Indiciile colectate „pe teren” sunt examinate în laborator într-o manieră foarte directă (trial and error) și, când aveți destule dovezi, faceți o vizită de curtoazie suspectilor sau, în ultimă instanță, îl rugați frumos pe Brass să vă aducă suspectul pe sus în sala de interogatorii. Teoria sună bine, dar practica reușește să omoare orice plăcere a muncii de detectiv. În primul rând, după modelul stabilit de adventure-urile first-person ale anilor '90 și de celelalte jocuri din serie,



treaba noastră este să plimbăm șoarecu' pe ecran, iar când cursorul își schimbă forma să dăm un clic și să repetăm procesul până când colectăm toate indiciile. Nu vă faceți griji, nu veți rata niciun indiciu, producătorii au avut proasta inspirație să vă spună când o anumită locație nu mai prezintă niciun interes (locațiile „chelite” de indicii sunt marcate). Dovezile sunt studiate în laborator, iar pe baza rezultatelor „descuiați” locații noi (sau le „reactivați” pe cele cercetate) și obțineți noi opțiuni de dialog cu martorii sau/și suspectii. Având în vedere că, din nou, sunteți avertizați când într-o locație deja cercetată apar noi indicii, tot ce aveți de făcut e să cercetați din zece în zece minute lista cu locații să vedeți dacă a mai apărut ceva interesant. Partenerul de investigație are prostul obicei de a-și da cu

părerea (chiar dacă nu apelezi la sistemul de hint-uri) exact când ți-e raționamentul mai drag. Una peste alta, am avut puternica senzație că jocul gândește pentru mine, eu sunt doar prostul cu mouse-ul.

Rudimentar, dragă Watson

Se poate vedea cu ochiul liber că Telltales, căci pe ei a căzut „măgăreața” ceseizării, au avut altele pe cap (aka Sam and Max) și nu au avut timp de subtilități. Drept urmare Hard Evidence nu reușește să iasă din tiparul de joc-film-interactiv-care-se-joacă-singur stabilit de predecesorii săi. Mai mult, grafica învechită, modelele groaznice (parcă acum patru ani arătau mult mai bine) și lipsa câtorva actori (Jorja Fox și Marg Helgenberger) din distribuția



serialului și prestația nu prea măgulitoare a acelora care „au semnat cu Ubisoftul” s-ar putea să-i alunge pe unii fani mai chițibușari ai serialului. Probabil că un fan mai puțin pretențios va găsi destule motive să rezolve măcar un caz din Hard Evidence, dar dacă acel fan e și un iubitor al genului adventure și caută o provocare, îi recomand s-o caute în altă parte. Și când naiba a slăbit Grissom atât? Eu îl știam mai dolofan.

■ cioLAN

► Gen Adventure ► Producător Telltale Games ► Distribuitor Ubisoft ► Procesor P 1,4 GHz ► Memorie 512 MB RAM ► Accelerare 3D minimum 64MB, PS 1.1 ► ON-LINE www.obscore2.com

Grafică
Sunet
Gameplay
Multiplayer
Storyline
Impresie





NBA LIVE 08

Încet, încet se duce de râpă

Pentru mine, seriile consacrate ale NHL și NBA erau acel ceva ce dădea savoare fiecărui an gameristic în parte. EA reușea să facă în așa fel încât de fiecare dată introducea ceva interesant, ceva care să mă impresioneze și să mă entuziasmeze cu fiecare lansare în parte. Anul trecut însă a fost începutul declinului. Programatorii au început să nu-și mai dea interesul, cei care se ocupau cu documentarea despre jucători au lăsat-o mai moale, rezultând jocuri de calitate îndoielnică. Putem spune însă că este firesc acest lucru, deoarece reușesc să bată apa în piuă de atâta amar de ani, iar oamenii se mai plafonează. Anul acesta se auzea că ambele serii vor vedea o relansare puternică, primind atât un face lift, cât și ceva mai mulți cai sub capotă. Toate filmulețele și știrile despre ambele jocuri (sper să nu deranjeze pe nimeni alăturarea NHL-ului în articolul despre NBA) ne sugerau o diferență grafică ce ne va duce cu mintea la lansarea 3D-ului și la o experiență de joc mai spectaculoasă ca un meci susținut de Harlem Globetrotters. Minciuni crase! Experiența de joc oferită pentru utilizatorii de PC este groaznică. Tot ceea ce înseamnă nou, frumos și strălucitor se rezumă doar la variantele pentru consolele next gen. EA a făcut de mântuială variantele pentru PC.

Bling-blings

Pentru a vă face de la început o idee despre impresia dezastuoasă pe care mi-a lăsat-o acest joc, vă voi spune că inițial acest articol a fost calculat pentru o prezentare pe două pagini mari și late. După cum puteți vedea, forma finală a review-ului se

rezumă la niște văicăreli patetice pe doar o pagină.

În urma unei analize destul de serioase, am văzut cu stupeoare că atributele jucătorilor au rămas acelea cu cele prezentate în jocul de anul trecut. Este foarte greu de crezut că evoluția jucătorilor a rămas neschimbată după un întreg sezon, că nimeni nu a reușit să își îmbunătățească jocul sau să își mai piardă din formă. Un lucru bun față de jocul de anul trecut este lipsa butonului de superstar movement. Adică s-a renunțat la exhibiționismul gratuit al jucătorilor. În schimb, a fost introdus un element nou, prin care jucătorii sunt provocați să atingă performanțele unor baschetbaliști din viața reală. Adică dacă O'Neill a reușit ca în meciul contra New Orleans Hornets să aplice 23 de capace, jucătorul va primi punctaj extra dacă va putea realiza la rândul lui aceluși lucru. Această idee de a egala performanțele reale prin sarcini în joc dă un impuls motivațional jucătorului.

Și acum trecem iar la partea cea mai dureroasă. Next gen versus PC. S-a relansat eterna luptă despre care credeam la un moment dat că nu mai este necesară, delimitându-se destul de clar limitele fiecărui participant. Și next gen-ul a câștigat detașat. După cum scriam și în prima parte a acestui articol, tot ce înseamnă nou aparține doar Xbox 360 și PS3. Grafică îmbunătățită, mișcări speciale, ce mai... farmecul aparte este deținut doar de console. Nici nu vă agitați să căutați pe internet imagini din versiunea pe PC a jocului deoarece veți găsi doar de pe console. Adică minciuni aruncate în ochii utilizatorului de PC. Jos EA!

Nu mai vreau

... nesimțire și nepăsare. De ce trebuie să fim tratați iar ca niște fraieri care nu se prind când face cineva mișto de noi pe banii noștri? De ce nu au un pic de respect și nu ne spun dinainte la ce să ne așteptăm și mai ales pe ce dăm banii?

■ Koniec

- ▶ Producător EA Sports
- ▶ Distribuitor EA Sports ▶ Procesor PIV 2,8 GHz
- ▶ Memorie 512 MB RAM ▶ Accelerare 3D 128 MB
- ▶ ON-LINE www.easports.com/nbalive08

Grafică
Sunet
Gameplay
Multiplayer
Storyline
Impresie



Câte degete vezi?



Mai lipsea Chuck Norris și se putea filma Delta Force 5

S-a spart gheața

După cum suntem obișnuiți deja din '91, EA ne tratează anual cu câte un simulator sportiv bazat pe hochei. 1992 a fost singurul an în care EA nu a binevoit să ne bucure cu prezența pe piață a unui astfel de joc. Așadar NHL a ajuns la fantasticul număr de 18 (optsprezece) variante. Așa că poate vă întrebați ce îmbunătățiri ar mai putea aduce, încât să se justifice an de an lucrul la această serie. Ce îmbunătățiri s-ar putea aduce încât să fie necesară an de an munca la acest joc? Dacă stai să analizezi, ai putea spune că în materie de gameplay nu prea mai ai ce aduce nou. Jocul nu s-a schimbat deloc, sunt aceleași reguli, aceleași croșe, aceleași pucuri. Evident, se poate vorbi despre îmbunătățiri grafice, având în vedere că tehnologia evoluează, calculatoarele noastre devin din ce în ce mai bune și mai ieftine, dar parcă ne pusesem de acord de acum doi sau chiar trei ani asupra faptului că modul în care NHL arată este cât se poate de real. Așadar nici acolo nu prea mai ai ce face... Gheața tot gheață rămâne fie că suntem în 2005 sau în 2010. Așadar ce îi poate face pe cei de la EA ca an de an să scoată un simulator de hochei? Dacă până acum nu este destul de clar care este politica EA, vă voi spune eu: REGELE BAN. Cei mai mulți bani care se fac acum se obțin

din serii de jocuri deja consacrate și nu din inovații menite să schimbe soarta lumii. Inerția consumatorului este elementul de bază pentru o companie care deja se bazează pe un nume și nu pe calitate pentru a-și vinde produsul. Exemplul cel mai concret nu poate fi decât SIMS.

Interesul poartă fesul

Nimic nou pe patinoar. Dacă ați jucat predecesoarele lui NHL 08, nu veți avea niciun fel de surpriză din partea acestuia. Grafic este același joc, chiar cu unele glitch-uri grafice destul de urâte, dar asupra cărora nu ne vom opri, deoarece le vom arunca pe spatele portării jalnice de pe console. Partea cu sunetul este mai mult decât identică cu ceea ce ne-am obișnuit. Mă mir chiar că s-au oboșit să rearanjeze echipele după sezonul trecut. Ceva tot este schimbat în joc. Gameplay-ul a fost îmbunătățit prin introducerea a ceea ce se cheamă stick skill. Cei care se joacă cu un controller cu două stick-uri direcționale pot scoate niște scheme destul de interesante cu care vor mai sparge un pic din monotonia consacrată deja a seriei. Dar, și acum să vă țineți bine, acest lucru nu se poate face pe versiunea pentru PC. Da, ați înțeles bine, doar cei care se vor juca NHL 08 pe Xbox 360 sau pe PS3 vor putea să danseze pe gheață cu un puc ce brusc prinde viață sub croșă.

O găselniță interesantă care face experiența de joc un pic mai acătării este modificarea AI-ului. Acesta se schimbă în funcție de tipul de joc adoptat de fiecare jucător în parte. Ce înseamnă asta? Ei bine, dacă folosești în mod constant un jucător pentru a înscrie din aceleași poziții sau o anumită fază de atac pentru a marca, AI-ul devine conștient de acest lucru și te va bloca în mod constant. Jucătorul tău preferat va fi marcat încontinuu de o grămadă de găligani care vor avea grijă permanent de el. Acest lucru poate duce ori la frustrare, ori la distracție. Distracție pentru că te vei putea folosi de găurile astfel create în defensivă pentru a crea alte și alte faze de gol.



Buhahahaha

Din nefericire, AI-ul se simte doar în echipa adversă, coechipierii tăi fiind praf. Cele mai frustrante momente din tot jocul apar când trei dintre ai tăi se reped către un puc singuratic și se împiedică între ei, iar pucul ajunge la un adversar total bulversat de norocul ce i-a căzut pe cap.

EA go away!

Nu vă apucați de el. Nu merită. O adevărată bătaie de joc din partea EA-ului față de utilizatorii de PC. Dacă vreți să simțiți într-adevăr ce înseamnă să jucați NHL 08, jucați-l pe una dintre consolele next gen. Ale naibii console.

■ Koniec



► Gen Simulator sportiv ► Producător EA Sports ►
Distribuitor EA Sports ► Procesor PIV 2,8 GHz ►
Memorie 512 MB RAM ► Accelerare 3D 128 MB
► ON-LINE www.easports.com/nhl08

Grafică
Sunet
Gameplay
Multiplayer
Storyline
Impresie



NHL™ 08

HALO 3

O trilogie la final

Vă sfătuim în urmă cu câteva luni (în iulie, mai exact) să puneți mâna pe o consolă Xbox 360 dacă ați jucat primele două jocuri din serie și să „terminați lupta” în septembrie, iar dacă nu l-ați jucat pe primul, să nu vă atingeți de al doilea. Nu de alta, dar nu care cumva să jucați un Halo 3 mediocru portat pe PC la doi ani distanță de lansarea omologului său pentru 360. Ei bine, m-am înșelat și cer permisiunea să-mi

Din nou acasă

Halo 3 pune capăt unui război tripartit purtat între umanitate, extraterestrii Convenant și o rasă parazitară, cunoscută sub numele de Flood (potopitorii), și îl readuce pe Master Chief pe Pământ, eveniment care se petrece la scurt timp după ultima linie de dialog din Halo 2. Paranoicul Profet al Adevărului (Convenant) a inițializat activarea

nu este un obișnuit al genului sau consideră că unele obstacole, fie ele de natură tehnică sau de gameplay, sunt greu de surmontat. Ca succesor și închizător de drum, Halo 3 reușește să șteargă cu buretele o mulțime dintre neajunsurile primelor două jocuri din serie și să le împingă oarecum într-un con de umbră, confirmând cu succes că este unul dintre cele mai bune FPS-uri, dacă nu cumva cel mai bun, pentru Xbox 360. Noi arme,

Un cuplu exploziv



... la propriu



dau două palme peste gură, iar motivul este cât se poate de simplu. Am pus mâna pe Halo 3, l-am jucat, iar concluzia la care am ajuns este următoarea: dacă le-ați jucat pe primele două, jucați-l neapărat pe al treilea; în caz contrar, puneți mâna pe ele și „terminați lupta” ACUM, pentru că, în ciuda mediocrității lor, au avut meritul de a da naștere unui ultim capitol remarcabil. Halo 3 nu este perfect, dar reprezintă suma elementelor pe care le-a așteptat orice „360 fan boy” de la unul dintre cele mai dorite și mai mediatizate jocuri ale anului, iar pentru fanii FPS-urilor pe console, în cazul de față Xbox 360, este o achiziție obligatorie. Surprinzător, până și japonezilor le-a plăcut, ceea ce nu-i de ici, de colo pentru un joc sosit „de dincolo”.

unui număr însemnat de halo-uri, arme teribile în mâinile unui nebun, în speranța că astfel va șterge potopitorii de pe harta galaxiei odată pentru totdeauna. Singura problemă este că, odată cu ei, ar șterge orice urmă de viață din univers. Drept urmare, Master Chief i se alătură Arbitrului și trupelor sale Convenant loiale, într-o încercare disperată de a opri activarea lor.

Unul dintre principalele avantaje pe care le oferă Halo 3 jucătorului este că nu trebuie să termine lupta de unul singur, cele nouă misiuni ale campaniei putând fi parcurse alături de alți trei jucători pe plan local sau via Xbox Live. Jucându-l astfel, jocului i se adaugă o componentă socială care acoperă majoritatea problemelor cu care s-ar confrunta un singur jucător, presupunând că

inamici și vehicule aduc prospețime acțiunii, chiar dacă nu schimbă radical modelul de joc pe care l-a impus primul născut din serie. Nu aduc nimic revoluționar pe câmpul de luptă, însă sunt mai mult decât bine-venite, în ciuda faptului că unele dintre ele întâmpină probleme în a-și găsi echilibrul potrivit în multe situații. De exemplu, inamicii care vântură ciocane gravitaționale deasupra capetelor sunt aproape invincibili (cu condiția să atingă ceea ce-și doresc). Jocul devine uneori prea dificil în mod inutil din cauza numărului prea mare de inamici într-o bătălie sau a dezechilibrului dintre vehicule. Nu contează intenția, astfel de tertipuri nu-și au locul într-un joc. Poate că tocmai asta a vrut producătorul, să sporească provocările, însă a eșuat prin lipsa de atenție pe care ar fi trebuit

Sunt proști, dar mulți, iar întâlnirile cu ei sunt de cele mai multe ori amuzante

Asaltul brutelor este abia la început



Multiplayer-ul, mai provocator ca niciodată



să o acorde echilibrului dintre forțe în acest sens. Cu toate acestea, o serie de elemente ce „învigorează” câmpul de luptă îi dau acțiunii un aer aparte, mai atrăgător. În speță, acestea sunt obiectele cu proprietăți speciale ce îl transformă temporar pe Master Chief într-un războinic invincibil, îl fac invizibil sau îl echipază cu un scut personal, suma acestor echipamente influențând radical tactica abordată și încurajând experimentele. Prin natura lor, aceste echipamente nu sunt obligatorii, iar jucătorii nu sunt obligați să le folosească odată ce le-au dobândit, fiind posibilă schimbarea unuia dintre ele cu unul mai adecvat situației din teren. Important este că modul lor de utilizare este intuitiv și de efect, includerea acestor elemente în joc constituind, fără doar și poate, principala inovație pe care o aduce Halo 3 trilogiei.

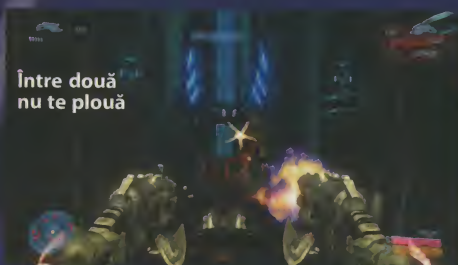
Target practice

Acțiunea fulminantă specifică seriei este încă acolo, însă nu este lipsită de hibe. Dacă prima parte a jocului este caracterizată de un level design creionat cu pasiune, varietatea constituind un element esențial în a adăuga un plus de savoare experienței, ultima parte suferă de pe urma nivelurilor repetitive, dar într-o măsură mai mică față de primele două jocuri din serie. Cu toate acestea, lipsa ingeniozității din finalul jocului în privința designului nivelurilor și finalul campaniei mai puțin impresionant decât m-aș fi așteptat nu m-au împiedicat să savurez o campanie single player foarte reușită. Mai mult decât atât, multiplayer-ul include tot ceea ce are mai bun de oferit campania solo, revoluționând modul de desfășurare al partidelor online prin introducerea unor elemente inovatoare. Pe lângă modul de joc co-operativ pentru patru jucători, Halo 3 vine și cu un sistem de match-making (caută partide la care participă jucători de același rang sau după preferințe) mult îmbunătățit, ce-l transformă într-unul dintre jocurile cel mai ușor de jucat în

multiplayer via Xbox Live. Pentru un jucător, descoperirea unui server și a unor jucători cu care să-și măsoare forțele este extrem de facilă, un aspect ce-i încurajează pe toți, indiferent de grad, să se aventureze online de câte ori au ocazia.

Final cu (des)cântec

Aspectul general al jocului este unul „îmbârligat”. Pe plan sonor, Halo 3 mi-a întrecut așteptările, scoțând la înaintare o coloană sonoră impresionantă, voice acting ca la carte și efecte de excepție. Pe plan vizual însă, jocul trece de la o extremă la alta. Unele niveluri nu impresionează prin nimic, în timp ce altele, de obicei cele exterioare, uimesc prin mulțimea detaliilor și arhitectura lor.



Între două nu te plouă

Întră înăuntru și o să-ți treacă. Dar asta nu înseamnă că nu arată bine. Dimpotrivă, Halo 3 este un joc plăcut ochiului, chiar dacă nu se compară cu titluri contemporane mult mai avansate tehnologic din acest punct de vedere.

Luat ca un întreg, ultimul capitol al trilogiei este o reușită, dar suferă de pe urma



Finish the fight!

În Halo 3 se zboară cu stil



hype-ului exagerat de dinaintea lansării sale, care a creat impresia nefondată că Halo 3 va fi un joc revoluționar, crema cremelor care a văzut lumina zilei pentru Xbox 360 de la lansarea consolei și până în zilele noastre. Nu este perfecțiunea întruchipată, dar este un sequel excelent, a cărui componentă multiplayer a reușit să le întrecă fanilor așteptările.

Lupta finală își merită banii, chiar dacă se mai împiedică din când în când.

■ KIMO



- Gen FPS
- Producător Bungie
- Distribuitor Microsoft
- Ofertant TNT Games, Tel. 021-345.55.05
- Calitate ★★★★★

Consolă Xbox 360 oferită de Microsoft România

Pentru că vechi înseamnă mișto

Au fost odată ca niciodată, că dacă nu ar fi fost, nu s-ar fi povestit, un eu mai mic, mai slab și mai deștept și un cioLAN mai subțirel, mai frumușel și la fel de bolovan ca și acum. Eram prieteni buni, iar zi de zi alergam împreună printre blocurile gri ca două gazele în căutare de fluturi și albinuțe. Iată că odată apare ca o vrăjitoare rea, cu un piaptăn în păr și un măr otrăvit în gură, un cioLAN cu multe dischete și un rânjet ciudat pe față. Îmi spune foarte calm că a găsit pe altcineva, că trebuie să o pornim fiecare pe potecile nebătute ale vieții și să trec repede peste acest hop căci nu mai pot face nimic pentru a recupera ce am avut între noi. Disperat că îmi pierd partenerul de bere-n Groapă, mă interesez cu cine mă înșală nenorocitul și îmi dau seama că am fost părăsit pentru un joc. Dar nu orice joc, ci Z. Un RTS cu și despre roboți bețivi. Încet-încet încep să îmi dau seama cum pot recupera teren și mă apuc și eu să-l joc.

„Sarge, I love you!”. Brusc știu de ce cioLAN are o pasiune specială pentru uniforme.

RTS cu Stan și Bran

Este jocul cu cele mai faine filme cutscene-uri pe care am avut onoarea să-l joc. Dacă există vreun joc din care să țin minte replici și imagini haioase, Z este singurul. Poate spuneți că nu este un lucru deosebit, dar dacă m-ați cunoaște, ați ști că eu am o



problemă cu memoria. Uit de pe azi pe mâine și nu doar lucruri neimportante ca orice om normal, ci chestii de care pot să depindă vieți omenești, ca butelia deschisă sau colacul de la budă ridicat într-o casă de gagici. Sper că am spus destul. Așadar, voi ține minte toată viața roboției aceștia complet iresponsabili, dar cu niște inimi cât casa. Cutii de tablă, da, dar niște cutii de tablă cu care nu ți-ar fi rușine să ieși la băut, la grătar sau oriunde altundeva. Mai ales că în caz de cafeală sunt în stare să căpăcească singuri trei plutoane de băiețași de cartier, fiecare doar cu o mână. Cu alte cuvinte, vom putea chiar să căutam scandal cu lumânarea fără niciun fel de problemă.

Ei bine, toate aceste cutii de conserve se trezesc aruncate într-un război de proporții, în care, ca niciodată, ăia roșii sunt cei buni, iar cei albaștri sunt cei răi. Un fel de CCCP vs.

Rambo în care CCCP nu numai că bate, dar o face cu stil, eleganță și umor.

Deși jocul este un RTS, nu este un RTS clasic. Nu există lupte pe resurse și probleme de așezare a bazelor. Toate hărțile au clădiri construite dinainte, fiecare dintre ele contribuind într-un fel sau altul la deznodământul luptei. Pentru a controla aceste clădiri se poartă un război continuu de genul Capture the Flag, iar cei care controlează steagul controlează și clădirile zonei respective. Și nu doar atât. În fiecare zonă se găsesc împrăstiate lăzi cu muniție, vehicule abandonate sau arme fixe, pe care jucătorul sau AI-ul le va putea lua sub control. Depinde cine este mai rapid. În esență, jocul va fi câștigat de cel care se descurcă mai bine la managementul trupelor și la modul în care reușește să-și apere teritoriile cucerite sau să îl deposedeze pe adversar de ce are mai de valoare.

Fratele mai zăbăuc al lui C&C

Unul dintre favoritele eterne la RTS-ul mileniului, Z dă lecții de atitudine fratelui mai bogat Command & Conquer. Aici se vede cum atmosfera incendiară, cutscene-uri de un umor dement și replici explicite și haioase pot compensa lipsa unui adevărat micro-management al resurselor și a dezvoltării pe ansamblu. Un joc cum de mult nu se mai face, Z este un Sam & Max al RTS-urilor. Joacă-l, joacă-l, joacă-l!

■ Koniec



- ▶ Titlu Z
- ▶ Anul apariției 1996
- ▶ Producător Bitmap Brothers
- ▶ Distribuitor Virgin Interactive



FIGHT THE LIES
EXPOSE THE TRUTH



www.hazegame.com

18+
www.pegi.info



PLAYSTATION 3



FREE
RADICAL



UBISOFT

© 2007 Ubisoft Entertainment and Free Radical Design Limited. All Rights Reserved. Haze is a trademark of Ubisoft Entertainment and Free Radical Design. Free Radical Design and its associated logo are trademarks of Free Radical Design Limited. Ubisoft, Ubi.com, and the Ubisoft logo are registered trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Developed by Free Radical Design Limited. •P•, •PLAYSTATION• and •PS3• are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

hey, sweet,
adamantite ore!

Lucky me!

ORE mine!
find other farm,
NOOB!!

Giganticus
<Brigada Diverse>

wtf??

Giganticus
<Brigada Diverse>

hey!
get the hell
back here!

Giganticus
<Brigada Diverse>

what the
hell is this
place??

Giganticus
<Brigada Diverse>

Giganticus
<Brigada Diverse>

welcome
to w.o.w,
NOOB!

now take
this fishing rod
and make your-
self useful!

FARMTOWN
POP:
EVERYONE!



FARMVILLE

a tanku and zuluf collaboration



UBISOFT

CONCURS LEVEL ȘI



Câștigă un joc Splinter Cell Trilogy

Ce facțiune nouă a fost introdusă în Heroes V: Tribes of the East?

- a. Stronghand ☐
- b. Strongfoot ☐
- c. Stronghold ☐

Nume, prenume

Cod numeric personal

Str. Nr. Bl. Sc. Ap.

Localitate Cod Județ

Telefon e-mail

Răspunsul îl găsești în articolul dedicat jocului Heroes V: Tribes of the East.

Decupați talonul și trimiteți-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Brașov. Data limită a concursului: 1 Ian. 2007. Desemnarea câștigătorului se face prin tragere la sorți. Numele câștigătorului va fi publicat în ediția de luna decembrie a revistei. Prin completarea și expedierea talonului se exprimă acordul dvs. ca informațiile conținute de talon să fie înregistrate și prelucrate de către editura SC Vogel Burda Communications SRL în scop statistic, pentru trimiterea de comunicări comerciale proprii sau ale sponsorului concursului.



Câștigă un HERCULES - TUNES EXPLORER WIRELESS

Cine este producătorul jocului Crime Scene Investigation: Hard Evidence?

- a. Electronic Arts ☐
- b. Telltale Games ☐
- c. Parallax Games ☐

Nume, prenume

Cod numeric personal

Str. Nr. Bl. Sc. Ap.

Localitate Cod Județ

Telefon e-mail

Răspunsul îl găsești în articolul dedicat jocului Crime Scene Investigation: Hard Evidence din acest număr al revistei.

Decupați talonul și trimiteți-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Brașov. Data limită a concursului: 1 Ian. 2007. Desemnarea câștigătorului se face prin tragere la sorți. Numele câștigătorului va fi publicat în ediția de luna decembrie a revistei. Prin completarea și expedierea talonului se exprimă acordul dvs. ca informațiile conținute de talon să fie înregistrate și prelucrate de către editura SC Vogel Burda Communications SRL în scop statistic, pentru trimiterea de comunicări comerciale proprii sau ale sponsorului concursului.



Câștigă unul dintre cele 5 DVD-uri cu filmul Shrek The Third

Cine a fost regizorul filmului Transformers?

- a. Craig Brewer ☐
- b. Michael Bay ☐
- c. Tom Shadyac ☐

Nume, prenume

Cod numeric personal

Str. Nr. Bl. Sc. Ap.

Localitate Cod Județ

Telefon e-mail

Răspunsul îl găsești în secțiunea Lifestyle din acest număr al revistei.

Decupați talonul și trimiteți-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Brașov. Data limită a concursului: 1 Ian. 2007. Desemnarea câștigătorului se face prin tragere la sorți. Numele câștigătorului va fi publicat în ediția de luna decembrie a revistei. Prin completarea și expedierea talonului se exprimă acordul dvs. ca informațiile conținute de talon să fie înregistrate și prelucrate de către editura SC Vogel Burda Communications SRL în scop statistic, pentru trimiterea de comunicări comerciale proprii sau ale sponsorului concursului.



EURO ENTERTAINMENT ENTERPRISES

CONCURS LEVEL ȘI



Sony Cyber-shot DSC-T200

HD de buzunar

Cine ar fi crezut că o să putem să ne facem cadou, că tot vine perioada sărbătorilor, o astfel de cameră foto ce ne permite să realizăm fotografii ce pot fi afișate fără probleme pe ecrane full HD? Cine ar fi crezut că o cameră foto atât de mică și elegantă ne va permite să realizăm fotografii incredibile datorită senzorului său foto CCD de tip Super HAD de nu mai puțin de 8,1 megapixeli? Sony Cyber-shot DSC-T200 este o adevărată bijuterie nu numai din punct de vedere al prețului, ci și al designului. Partea frontală este placată cu o carcasă metalică elegantă rezistentă la intemperii, iar dacă o întoarcem pe cealaltă parte constatăm că întregul aparat este un ecran imens. Pot să spun că butoanele sunt de prisos și extrem de mici, în timp ce majoritatea funcțiilor își arată meniurile pe acest ecran TFT de tip touch screen. Modul de operare este extrem de simplu, fiind o joacă de copii chiar și pentru cei mai puțin experimentați, iar funcțiile principale sunt apelate prin intermediul unor butoane aflate pe partea superioară a aparatului foto. În cazul în care coborâm protecția din fața obiectivului, la prima vedere am spune că nu există prea multă inginerie în spatele aceluși ochi de sticlă. Evident, ne-am înșela amarnic, optica semnată Carl Zeiss Vario este la datorie și ne permite să obținem și un zoom optic de 5x, iar dacă insistăm putem continua cu alți 10x, însă de această dată cu un zoom digital.

Fiind o cameră foto extrem de ușoară, fără funcția de stabilizare a imaginii inclusă, fotografierea ar pune destul de multe probleme, mai ales celor obișnuiți cu setările puse pe „auto”. Tot la acest capitol putem



nota și o funcție pe care am mai întâlnit-o și la camerele foto profesionale, și anume Face Detection. Aceasta ne poate salva în multe cazuri mai ales că fotografiile vor fi realizate în moduri și medii diferite, iar focalizarea și redarea corectă a diferitelor nuanțe ne permit să realizăm o fotografie reușită.

Dacă obișnuim să realizăm fotografiile la capacitatea maximă a aparatului foto, rezoluția acestora va ajunge la valorile de 3264 x 2448, de unde rezultă un fișier destul de mare ca spațiu ocupat în memorie, motiv pentru care cei de la Sony au permis salvarea acestora pe diferite tipuri de carduri ca Memory Stick Duo, Memory Stick PRO Duo, Memory Stick PRO Duo și Memory Stick PRO HG Duo.

În afară de fotografii, cu această cameră

putem să realizăm și filmulețe destul de bune calitativ, însă limitate la o rezoluție de 640 x 480.

Fiind un model foarte compact ca dimensiuni, poate vă faceți probleme în ceea ce privește acumulatorul. Camera foto personală a rămas de multe ori fără vlagă, lăsându-mă cu ochii-n soare după câteva zeci de poze. Acest lucru se poate întâmpla și în cazul acestui Sony Cyber-shot DSC-T200, însă trebuie să vă faceți probleme după vreo 200 de fotografii. Destul de rezonabil, nu?

OFERTANT: Partenerii SONY

TELEFON: N/A

PREȚ: 999 Lei

Toshiba TDP-EX20U

Imagini din scurt

În domeniul video proiectoarelor încă mai este mult de muncă la capitolul cercetare. În fiecare lună apar noi și noi modele care mai de care mai sofisticate. Inscricția Toshiba pe acest projector spune multe și pe bună dreptate. Modelul TDP-EX20U este mai special decât alți predecesori ai categoriei din care face parte. Indiferent cum amplasați acest projector, normal, pe tavan, în spatele ecranului etc., imaginea este extraordinar de mare. Nimic deosebit până acum, nu? Orice projector poate să producă fără probleme o imagine cu o diagonală de 2-3 metri. Corect, însă îi va fi foarte greu să realizeze această imagine de la o distanță de ecran de

aproximativ 1-1,5 metri. Vedeți, aici e găselnița. Avantajul că poate fi amplasat extrem de aproape de suprafața pe

care se proiectează imaginea face ca acest projector să fie perfect pentru prezentări de tip office în care există foarte multe explicații de făcut și cel care trebuie să le facă nu mai intră de fiecare dată în cadru pentru a atrage atenția asupra unui anumit lucru sau, în propriile locuințe, pentru home cinema, unde dimensiunile camerelor nu ne permit să poziționăm proiectorul foarte departe. Așadar, cu acest obiectiv din dotare, Toshiba TDP-EX20U oferă imagini foarte mari, de la distanțe foarte mici și la rezoluții native de 1024 x 768. Pentru că uneori situația o cere și suntem nevoiți să proiectăm imagini de câțiva metri și în locația respectivă există

destul de multă lumină, lampa din interiorul proiectoarei trebuie să compenseze acest lucru, consumând cam 275 de wați pe oră, proiectorul având un consum total de aproximativ 385 de wați. Destul de mult, însă cei 2300 ANSI lumeni își pot spune cuvântul de fiecare dată. Vizionare plăcută.

OFERTANT: Scop Computers

TELEFON: 021-2316578

PREȚ: 5745 Lei



BenQ E2200WA

O alegere de ultimă oră

Monitoarele mari sunt din ce în ce mai căutate, iar prețurile acestora sunt în cădere liberă. Pentru a intra în competiție, și cei de la BenQ au pregătit câteva modele speciale pentru acest segment. Modelul E2200WA este un monitor TFT deosebit ce excelează în special la capitolul design. Formatul wide al ecranului său de 22 de țoli impune o rezoluție nativă de 1680 x 1050, excelentă pentru vizionare de filme, poze sau navigare pe internet. Timpii de răspuns nu sunt extraordinari, însă pentru o persoană care nu se joacă foarte mult acest element nu constituie o prioritate. Pe de altă parte, unghiurile de vizibilitate se încadrează în valorile normale, de 160 de grade atât pe plan vertical, cât și pe cel orizontal. BenQ E2200WA se diferențiază de fratele său mai mare prin simplul fapt că dispune doar de o singură intrare video și aceea de tip D-sub, adică poate fi hrănit doar cu semnale video de tip analog.

OFERTANT: Partenerii BenQ

TELEFON: N/A

PREȚ: 949 Lei



SMC Barricade N ProMax WGBR14-N

Se-nmulțesc jucătorii

Pe felia de networking la capitolul wireless, paragraful „N”, nu s-au înghesuit foarte mulți producători de echipamente de rețelistică să realizeze echipamente destinate segmentului home user sau office. Totuși, SMC e în această branșă de ceva timp și acest lucru își spune cuvântul. Printre cele mai recente echipamente se numără și acest router wireless ce poate încheia cu succes o rețea Ethernet gigabit și una wireless 802.11 n. O astfel de rețea le va permite PC-urilor astfel conectate rate foarte mari de transfer, indiferent de modul în care acestea s-au conectat. Router-ul SMC Barricade N ProMax WGBR14-N, ca orice alt model de router pentru acasă, dispune de 4 porturi Ethernet gigabit și un modul wireless încă draft din standardul N v2.0. Vă reamintesc că acest standard e încă nou și pentru a încheia o astfel de rețea wireless și a beneficia de ratele de transfer specifice acesteia, este nevoie ca și în celălalt capăt să existe un echipament compatibil cu standardul 802.11 n. Nu este însă obligatorie achiziționarea lui separată deoarece producătorii de notebook-uri simt trend-ul și



deja au început să pună în vânzare modele echipate cu astfel de module wireless.

Noul router SMC vine cu îmbunătățiri la capitolul interfață, care este mult mai sugestivă și mai prietenoasă și continuă cu

adăugarea unor noi elemente de siguranță în ceea ce privește firewall-ul inclus.

OFERTANT: Partenerii SMC

TELEFON: N/A

PREȚ: 513 Lei

Leadtek WinFast TV Infinity Deluxe

Imagini infinite

În cele mai multe cazuri, o locuință cu mai multe camere dispune doar de unul, maximum două televizoare. Cum fiecare membru al familiei poate avea gusturi diferite în materie de programe TV, automat apar și acele mici divergențe cu privire la programele pe care să le urmărească. Pentru aceștia și nu numai, cei de la Leadtek au pus la punct un device ce permite transmiterea oricărui tip de semnal video și audio, indiferent de sursă, prin intermediul unei rețele de calculatoare cu sau fără fir. Practic, această stație media center preia semnalul audio-video recepționat, îl codează și îl pune la dispoziția utilizatorilor conectați la el fie wireless cu ajutorul unui notebook, fie prin fir dacă au un desktop. Calitatea transmisiei este foarte bună, iar tipul de codare se alege automat în funcție de rata maximă de transfer între acest „emițător” și clienții săi. Sursa semnalului video poate fi diversă, deoarece putem vorbi de o transmisie audio-video de la un DVD-player ori alt device de acest gen sau direct conectat la furnizorul nostru de televiziune prin cablu. Pentru vizionare, producătorii pun la dispoziție o aplicație prin intermediul căreia se pot realiza și configura toți parametrii de conectare, respectiv recepționare a respectivului stream audio/video. Pentru că tot suntem obișnuiți să butonăm de zor la telecomenzi, și de această



dată ni se pune la dispoziție o telecomandă software cu ajutorul căreia putem naviga printre canalele TV.

Ca orice stream digital de acest gen, poate fi recepționat de oriunde prin intermediul unei conexiuni la internet. Practic, oriunde ne-am afla, putem să urmărim programele preferate de acasă fără prea multe bătăi de cap, totul e să avem acces la o conexiune la net de tip broadband.

Pentru că am menționat mai sus posibilitatea de a transmite semnal audio/video de la un DVD player, apare problema controlului acestuia de la distanță. Leadtek WinFast TV Infinity dispune și de un set de senzori infraroșii ce pot fi orientați către respectivul player și, prin intermediul aplicației instalate pe PC-ul client, orice comandă trimisă de acesta este automat transmisă playerului DVD ca și cum ar fi o comandă directă de la propria lui telecomandă. În acest fel putem controla de la sute de kilometri sau doar din camera de alături orice device audio video din propria locuință.

Pentru că există și persoane nu chiar bine intenționate, există un sistem de autentificare destul de stufos ce face ca, odată ce este configurat acest device, doar anumiți clienți pot avea acces la respectivul stream. Enjoy.

OFERTANT: PCCenter.ro

TELEFON: 021-3168200

PREȚ: 649 Lei

Altec Lansing Orbit-MP3

Sunet pe 360 de grade

Îdeea celor de la Altec Lansing de a face un produs care să vină în sprijinul celor care vor să-și împartă MP3-urile personale cu ceilalți prieteni din jurul lor nu este neapărat rea și poate destinde rapid atmosfera în anumite



momente. Practic Orbit-MP3 este un device ce dispune de un mic difuzor, un amplificator de putere destul de mică și un set de 3 baterii AAA. Odată conectat playerul MP3 la acest sistem audio 1.0, permite o audiție mai lejeră, nefiind necesare căștile clasice care după o perioadă destul de lungă devin ușor incomode. Altec Lansing Orbit-MP3 este realizat din materiale ușoare, foarte rezistente, ce îl fac potrivit pentru a fi luat în excursii sau drumeții. Neavând un amplificator foarte puternic, cele trei baterii pot ține activ acest speaker pentru aproximativ 24 de ore.

OFERTANT: PCCenter.ro

TELEFON: 021-3168200

PREȚ: 119 Lei

Sony DCR-HC45E

Amintirile pot fi uitate

Acest lucru nu se va întâmpla în cazul în care strecurăm în bagajul de călătorie și o astfel de cameră video. Este extraordinar de compactă, foarte ușoară și plină ochi de tehnologii de ultimă oră. Despre calitatea imaginilor obținute cu camere video din seria Handycam de la Sony am avut întotdeauna numai cuvinte de laudă. La fel ca și în cazul modelelor precedente, DCR-HC45E dispune de optică semnată Carl Zeiss, recunoscută de altfel pentru calitatea sa deosebită. Performanțele acestei camere sunt însă duse și mai departe deoarece putem vorbi de un zoom optic de... 40x, o valoare extraordinară, pe care o puteam întâlni doar la camerele video profesionale. La așa zoom, fără un alt pachet tehnologic destul de mare ar fi aproape imposibil de filmat. Fiind o cameră foarte mică și foarte ușoară, chiar și la cea mai mică mișcare a mâinii imaginea ce se înregistrează poate deveni extrem de neclară și obositoare din cauza acestui „tremurat”. Cei de la Sony au conștientizat acest lucru și au inclus un sistem foarte avansat de stabilizare a imaginii numit Super SteadyShot astfel rezultând o înregistrare mult mai



lină și mai plăcută.

Ecranul LCD este unul de tip touch screen și s-a renunțat la o sumedenie de butoane ce ar face operarea destul de dificilă pentru neinițiați.

Acumulatorul din dotare vă poate furniza energie pentru maximum 7-8 ore, însă cu ajutorul unor extra acumulatori această perioadă poate crește foarte mult. Să nu uitați să vă faceți rezerve și cu casete miniDV. Ar fi păcat să ratați imagini memorabile mai ales că suntem în plin sezon de iarnă și schiurile abia așteaptă să alunece pe pârții.

OFERTANT: SigmaNET Computers

TELEFON: 021-6374910

PREȚ: 965 Lei

Logitech AudioHub

Noul audio... launcher

Stim cu toții cât de penibile sunt sunetele scoase de sistemele audio, dacă pot fi numite așa, din majoritatea laptopurilor. De obicei folosim rapid o pereche de căști și punem stop calvarului la care suntem expuși, însă nu e o soluție care să țină mereu. Cei de la Logitech profită din plin de acest neajuns și lansează o gamă întreagă de accesorii și diverse device-uri speciale pentru utilizatorii de PC-uri portabile. Unul dintre acestea este și acest sistem audio 2.1 special creat pentru un sunet mai bun și un consum cât mai redus de spațiu. Practic atunci când lucrați sau vă

jucați acasă, conectați aceste boxe direct la unul din porturile USB. Este suficient pentru a fi alimentate și pentru a vă crea o stare de confort. Pentru că tot le „plantăm” în spatele ecranului, producătorii s-au gândit că ar fi bine dacă ar monta și un suport pentru susținerea unei camere USB și chiar montarea a trei porturi USB extra. Cei doi sateliți și năzdravanul subwoofer oferă o calitate bunicică a audiției. O alegere deșteaptă pentru un mic cadou.

OFERTANT: Ultra PRO Computers

TELEFON: 031-4022292

PREȚ: N/A



LaCie Ethernet Disk Raid 301161EK

Mărimea contează

Vorbeam nu demult cu un prieten despre cum ar putea să-și stocheze el impresionanta colecție de filme, muzică și pozele de familie. Amplasarea unui PC dedicat acestui scop nu prea se pretează în mediul plăcut și cald de acasă. Atunci ce e de făcut? Uitându-mă în toate părțile, am descoperit această piesă inginerescă extrem de compactă, ce ocupă un spațiu extrem de redus și care poate fi folosită atât acasă, cât și la birou. Tot ansamblul este construit în jurul a patru hard diskuri, care în cazul modelului de față au o capacitate de 500 de GB fiecare, HDD-uri ce pot funcționa perfect într-un RAID 1, 5, 5+p și evident 10. De fapt, toată această adunare masivă de HDD-uri are la bază și la propriu și la figurat tot un mini PC, ce

dispune de un procesor Intel care galoapează cu o uimitoare viteză de 400 MHz, 256 MB de RAM și, pentru a satisface orice cerință, are aplicate două plăci de rețea Gigabit Ethernet. Managementul întregii „matrice” se face extrem de simplu printr-o interfață web foarte intuitivă ce nu implică cine știe ce cunoștințe avansate în ale aeronauticii. Pentru că așa e în firea naturii să se mai întâmple și lucruri nasoale, după o anumită perioadă, vrând, nevrând, unele hard diskuri trag forțat pe dreapta, motiv pentru care se recomandă cel puțin o configurare de tip RAID 5 și înlocuirea imediată a buclucașului. Bazându-se pe un sistem de tip RACK, oricare dintre aceste HDD-uri poate fi înlocuit rapid, elegant și aproape fără ca ceilalți utilizatori să simtă acest



lucru. Impresionant.

OFERTANT: Elsaco Electronic

TELEFON: 021-3277244

PREȚ: 999 EURO (fără TVA)

■ **Bogdan S**

Apple iPod Classic

Un clasic încă în viață

Apple iPod Classic de 160 GB – cine are nevoie de el? E destul de greu, incomod la standardele de portabilitate actuale. E și măricel, iar dacă la dimensiuni și greutate adaug faptul că este nichelat, mă aștept ca, la un moment dat, să îmi alunece din mână și să cadă; cu ce consecințe? Acumulatorul nu poate fi schimbat de către utilizator – mă întreb unde și la ce cost poate fi înlocuit un acumulator mort de iPod în România? Mai ales că acestea nu sunt celebre pentru durata lor de viață... Deschid software-ul iTunes și mă enervez. Totul este centrat prin mijloace sub/(supra)liminale în jurul ideii că trebuie să te duci ACUM și să cumperi piese de pe iTunes.com. Yeap, aromă dulceag prietenoasă de consumism corporatist: „Îți vindem iPod-ul

cu tot cu reclama obligatorie la iTunes!”. Interfața iTunes permite să faci uz numai de playlisturi și să faci sync precum un puțin ajutorat grăbit. Eu vreau un mediu familiar, computeristic – adică browsing prin directoare create de mine. Dar, dacă vrei să îți exersezi vederea privind filme la un ecrănuț sau să faci DJ-ing ad-hoc ori să te deplasezi foarte departe de bază, ăsta e un iPod perfect, ce oferă și calitatea audio așteptată de la Apple. Mult mai scump decât un HDD extern, mai greu și mare decât un player portabil suportabil, iPod Classic 160 GB este o opțiune numai pentru cei care au nevoie de el.

OFERTANT: Elsaco Electronic

TELEFON: 021-3277244

PREȚ: 1360 Lei

■ **Marius Ghinea**





Cu „casca” pusă

Mă plimbam deunăzi printr-un hipermarket din zonă și, tot căscând gura la ce minunății cu tentă sărbătorească au mai apărut pe rafturi, am ajuns și în zona prietenelor mele, electronicele. Acolo erau numai gură cască, aglomerație, nesiguranță și achiziții făcute de multe ori pentru simplul fapt că arată bine sau că sunt de firmă. Trec mai departe, las un oftat mai adânc pe lângă raionul de plasme și LCD TV-uri, încă unul la standul de telefoane mobile și camere video și ajung în zona IT. Evident, nebunia a atins apogeul și aici, vânzătorii nu mai știu pe cine să mintă mai frumos, iar apoi clienții o taie fericiți către coada de la standul de garanții cu proaspetele lor PC-uri Vista Ready. Deh, sezonul o cere, Moșu' trebuie să-și facă simțită prezența, așa că rafturile se golesc văzând cu ochii. Întâmplător, ajung și la raionul de căști și căscuțe și îmi amintesc că MP3 playerul meu deja e în grevă și nu mai suportă perechea de căști „originale” la care o cască deja a murit. Dacă tot sunt aici, vreau să văd ce noutăți au mai apărut. Cu foarte mici excepții, modelele sunt cam aceleași, prețurile aceleași, clienții... niciunul. Oare chiar nimeni nu mai folosește căștile, chiar toată lumea se joacă până la miezul nopții cu sunetele pe boxe? Nu prea cred, așa că am dat sfoară în țară să vedem ce mai zic stocurile magazinelor.

Surprizele nu s-au lăsat prea mult așteptate. Din păcate, în paginile dedicate testului din acest număr nu le-am putut cuprinde pe toate, așa că vin cu promisiunea că voi continua să vă detaliez și în numerele următoare despre noi și noi modele de căști audio.

Pentru început, am luat în colimator segmentul de căști mai „light”, iubite în special de cei care nu au pretenții exagerate cu privire la calitatea audio sau de cei care le folosesc din când în când pentru a asculta muzică sau a sta la povești cu prietenii pe messenger-e. În principiu, acest gen de căști au dimensiuni foarte reduse, sunt extrem de ușoare și oferă fel de fel de soluții pentru a le „împacheta” astfel încât să ocupe cât mai puțin spațiu atunci când le transportăm sau nu sunt folosite. Cei de la Logitech de exemplu oferă pentru varianta de căști Premium chiar și o cutiuță specială în care căștile pot fi protejate de lovituri sau alte accidente în timpul unei excursii. Cei de la Sharkoon pun la bătaie o pereche de căști ceva mai măricele, însă extrem de utile. Nu au în dotare microfon, însă dispun de un locaș în care se poate conecta un iPod nano și în acest fel se câștigă mai multă libertate. Pentru cazuri mai deosebite se pot conecta și la fir, iar în cazul în care doriți să le folosiți

și la PC trecem la artileria grea, la căști mai pretențioase, numai bune pentru pasionați. Aici nu mai punem accentul pe mobilitate, ci mai mult pe calitate și ergonomie. New entry-ul ediției este modelul Siberia al celor de la Steelseries. Această companie este axată în special pe device-uri dedicate segmentului de gaming și tot ce ține de acesta. Dacă în urmă cu ceva timp ne-au impresionat cu mouse pad-uri și tastaturi dintre cele mai interesante, acum revin cu o gamă complet nouă de căști audio. Și cei de la Altec Lansing și-au reinnoit gama de produse, iar cei de la Logitech tatonează și ei acest segment cu un prim model de căști dedicate exclusiv segmentului de gaming.

Departajarea participanților s-a făcut pe mai multe planuri, primul și cel mai important și cu ponderea cea mai mare (80%) fiind audiția, ce a inclus ascultarea unor piese audio, coloana sonoră a unui film și jocul Call of Duty 4 cu niște secvențe mai pline de acțiune. Nota de design și ergonomie a completat cele 20% din nota de performanță. Rezultatul final este alcătuit în proporție de 70 de procente din această notă de performanță și restul de 30% din valoarea notei obținute la capitolul dotări.

■ Bogdan S

#1 Steelseries 3H



Specificații:

Material Speakere: Vinil
Control Volum pe Fir: NU
Adaptor Jack 6.3 mm: NU
Nota LEVEL: 9.12, Ofertant: Top Quality Computers, Preț: 140 Lei

#2 Logitech Premium Notebook



Specificații:

Material Speakere: Burete
Control Volum pe Fir: DA
Adaptor Jack 6.3 mm: NU
Nota LEVEL: 8.70, Ofertant: Ultra PRO Computers, Preț: 147 Lei

#3 Sharkoon Nanics



Specificații:

Material Speakere: Vinil
Control Volum pe Fir: NU
Adaptor Jack 6.3 mm: DA
Nota LEVEL: 8.30, Ofertant: Partenerii Sharkoon, Preț: N/A

#4 Zalman ZM-DS4F



Specificații:

Material Speakere: Vinil
Control Volum pe Fir: NU
Adaptor Jack 6.3 mm: NU
Nota LEVEL: 8.19, Ofertant: PC-Coolers.ro, Preț: 91,3 Lei

#5 Canyon CNR-HS6



Specificații:

Material Speakere: Burete
Control Volum pe Fir: DA
Adaptor Jack 6.3 mm: NU
Nota LEVEL: 8 Ofertant: Asbis, Preț: 20 Lei

#6 Logitech Clear Chat Style2



Specificații:

Material Speakere: Burete
Control Volum pe Fir: DA
Adaptor Jack 6.3 mm: NU
Nota LEVEL: 7.99, Ofertant: Ultra PRO Computers, Preț: 79 Lei

LOC	1	2	3	4	5	6
Nume	Steelseries	Logitech	Sharkoon	Zalman	Canyon	Logitech
Model	3H	Premium Notebook	Nanics	ZM-DS4F	CNR-HS6	Clear Chat Style
Ofertant	Top Quality Computers	Ultra PRO Computers	Partenerii Sharkoon	PC-Coolers	Asbis	Ultra PRO Computers
Telefon	021-2331163	031-4022292	N/A	021-3228292	021-3371099	031-4022292
Preț [Lei]	140	147	N/A	91,3	20	79
CĂȘTI						
Impedanță (Ω)	50	50	51	0	50	50
Răspuns în frecvență	10Hz ~ 27KHz	20Hz ~ 20KHz	20Hz ~ 20KHz	50Hz ~ 20KHz	10Hz ~ 27KHz	20Hz ~ 20KHz
Sensitivitate (dB)	102	105	108	103	105	105
Putere maximă (mW)	50	50	51	50	50	50
Conectică	2x 3.5 Jack	2x 3.5 Jack	1x 3.5 Jack	1x 3.5 Jack	2x 3.5 Jack	2x 3.5 Jack
MICROFON						
Impedanță (Ω)	2.2	1.5	-	-	2.2	1.5
Răspuns în frecvență	1.8	1.5	-	-	1.8	1.5
Sensitivitate (dB)	-40	-60	-	-	-40	-60
DOTĂRI						
Lungimea firului (cm)	185	175	120	150	230	250
Material construcție speakere	Vinil	Burete	Vinil	Vinil	Burete	Burete
Control volum pe fir	NU	DA	NU	NU	DA	DA
Adaptor Jack 6.3 mm	NU	NU	DA	NU	NU	NU
Mobilitate difuzoare	DA	DA	NU	DA	NU	NU
EVALUARE						
Nota Finală Audii	9	8	9	9.33	7.33	6.67
Notă Design	10	9	9	10	8	8
Notă Performanță	9.1	8.6	8.75	8.32	7.32	7.13
Notă Dotări	9.16	8.95	7.26	7.89	9.58	10
Nota LEVEL	9.12	8.70	8.30	8.19	8	7.99

#1 Steelseries Siberia

Dacă dorești un sistem audio personal și mai ales dacă ești jucător infocat sau iubitor de muzică, modelul Siberia de la Steelseries este de departe cea mai bună alegere. Aceste căști au un design excepțional, sunt extrem de comode și oferă un sunet memorabil. Modelul Siberia dispune și de un microfon complet independent de căști și astfel poate fi utilizat doar atunci când e necesar. Căștile vin și cu o idee destul de simplă, dar genială. În mod normal, un fir foarte lung ne oferă o libertate mai mare de mișcare, asta dacă suntem „legați” de PC, însă dacă dorim să le conectăm la un player MP3, kilometrul de cablu inclus devine cam incomod la transport. Așadar, producătorii au „rupt” acest fir chiar înainte de controller-ul de volum prin implementarea unui conector jack de tip tată-mamă și astfel colacul de fire rămâne acasă, iar căștile pot pleca la drum cu playerul MP3. Din punctul meu de vedere, Steelseries Siberia este o alegere foarte bună.

Specificații:

Material Speakere: Catifea
Control Volum pe Fir: DA
Adaptor Jack 6.3 mm: DA
Nota LEVEL: 9.63, Ofertant: Top Quality Computers, Preț: 239,9 Lei



#2 Steelseries 5H-V2 7.1

**Specificații:**

Material Speakere: Burete
Control Volum pe Fir: DA
Adaptor Jack 6.3 mm: NU
Nota LEVEL: 5.05, Ofertant: Top Quality Computers, Preț: 274,9 Lei

#3 Logitech Precision PC Gaming

**Specificații:**

Material Speakere: Vinil
Control Volum pe Fir: DA
Adaptor Jack 6.3 mm: NU
Nota LEVEL: 8.69, Ofertant: Ultra PRO Computers, Preț: 132 Lei

#4 Altec Lansing CHP524

**Specificații:**

Material Speakere: Vinil
Control Volum pe Fir: DA
Adaptor Jack 6.3 mm: DA
Nota LEVEL: 8.21, Ofertant: PCCenter.ro, Preț: 99 Lei

LOC	1	2	3	4
Nume	Steelseries	Steelseries	Logitech	Altec Lansing
Model	Siberia	5H-V2 7.1	Precision PC Gaming	CHP524
Ofertant	Top Quality Computers	Top Quality Computers	Ultra PRO Computers	PCCenter.ro
Telefon	021-2331163	021-2331163	031-4022292	021-3168200
Preț (Lei)	239,9	274,9	132	99
CĂȘTI				
Impedanță (Ω)	40	40	33	32
Răspuns în frecvență	18Hz ~ 28KHz	16Hz ~ 28KHz	20Hz ~ 20KHz	20Hz ~ 20KHz
Sensitivitate (dB)	104	110	106	105
Putere maximă (mW)	300	300	300	300
Conectică	2x 3.5 Jack	2x 3.5 Jack + Adaptor USB	2x 3.5 Jack	3.5 Jack
MICROFON				
Impedanță (Ω)	1.5	2	1.5	-
Răspuns în frecvență	1.5	2.5	1.6	-
Sensitivitate (dB)	-38	-38	-58	-
DOTĂRI				
Lungimea firului (cm)	300	320	310	300
Material construcție speakere	Catifea	Burete	Vinil	Vinil
Control volum pe Fir	DA	DA	DA	DA
Adaptor Jack 6.3 mm	DA	NU	NU	DA
Mobilitate difuzoare	DA	DA	NU	DA
EVALUARE				
Nota Finală Audiție	9.33	9.33	9	8
Notă Design	10	9	8	8
Notă Performanță	9.47	9.27	8.8	8
Notă Dotări	10	8.56	8.42	8.72
Nota LEVEL	9.63	9.05	8.69	8.21

#5 Steelseries 4H

**Specificații:**

Material Speakere: Burete
Control Volum pe Fir: DA
Adaptor Jack 6.3 mm: NU
Nota LEVEL: 8.21, Ofertant: Top Quality Computers, Preț: 180 Lei

#6 A4Tech HS-60

**Specificații:**

Material Speakere: Vinil + Blăniță Artificială
Control Volum pe Fir: DA
Adaptor Jack 6.3 mm: NU
Nota LEVEL: 8.10, Ofertant: Royal Computers, Preț: 21,7 Lei

#7 Saitek GH50 Surround

**Specificații:**

Material Speakere: Imitație Piele
Control Volum pe Fir: DA
Adaptor Jack 6.3 mm: NU
Nota LEVEL: 7.64, Ofertant: PC-Coolers.ro, Preț: 214,8 Lei

#8 Saitek GH20 Vibration

**Specificații:**

Material Speakere: Vinil
Control Volum pe Fir: DA
Adaptor Jack 6.3 mm: NU
Nota LEVEL: 7.31, Ofertant: PC-Coolers.ro, Preț: 82,7 Lei

#9 Canyon CNR-HS3

**Specificații:**

Material Speakere: Vinil
Control Volum pe Fir: DA
Adaptor Jack 6.3 mm: NU
Nota LEVEL: 7.25, Ofertant: Asbis, Preț: 41 Lei

#10 Teac HP-2

**Specificații:**

Material Speakere: Vinil
Control Volum pe Fir: DA
Adaptor Jack 6.3 mm: NU
Nota LEVEL: 6.66, Ofertant: Ultra PRO Computers, Preț: 21 Lei

LOC	5	6	7	8	9	10
Nume	Steelseries	A4Tech	Saitek	Saitek	Canyon	Teac
Model	4H	HS-60	GH50 Surround	GH20 Vibration	CNR-HS3	HP-2
Ofertant	Top Quality Computers	Royal Computers	PC-Coolers.ro	PC-Coolers.ro	Asbis	Ultra PRO Computers
Telefon	021-2331163	021-4102100	021-3228292	021-3228292	021-3371099	031-4022292
Preț[Lei]	180	21,7	214,8	82,7	41	21
CĂȘTI						
Impedanță (Ω)	40	32	32	32	32	32
Răspuns în frecvență	16Hz ~ 28KHz	20Hz ~ 20KHz	20Hz ~ 20KHz	20Hz ~ 20KHz	20Hz ~ 20KHz	20Hz ~ 20KHz
Sensitivitate (dB)	110	105	105	108	105	105
Putere maximă (mW)	300	300	300	300	300	300
Conectică	2x 3.5 Jack	2x 3.5 Jack	2x 3.5 Jack	2x 3.5 Jack + Adaptor USB	2x 3.5 Jack + USB	2x 3.5 Jack
MICROFON						
Impedanță (Ω)	2	1.5	1.5	1.5	1.5	1.5
Răspuns în frecvență	1.6	1.5	1.6	1.6	1.5	1.5
Sensitivitate (dB)	-38	-60	-58	-58	-60	-60
DOTĂRI						
Lungimea firului (cm)	190	250	250	250	280	200
Material construcție speakere	Burete	Vinil + Blăniță artificială	Imitație Piele	Vinil	Vinil	Vinil
Control volum pe fir	DA	DA	DA	DA	DA	DA
Adaptor Jack 6.3 mm	NU	NU	NU	NU	NU	NU
Mobilitate difuzoare	DA	DA	DA	DA	DA	NU
EVALUARE						
Nota Finală Audiție	9	7.67	7.33	7	6.67	6.67
Notă Design	8	9	8	7	7	6
Notă Performanță	8.8	7.93	7.47	7	6.73	6.53
Notă Dotări	6.82	8.48	8.05	8.05	8.45	6.95
Nota LEVEL	8.21	8.10	7.64	7.31	7.25	6.66

Motorola U9

Noua tendință a producătorilor de telefoane mobile este de a intra fără să-i fi invitat cineva pe terenul de joacă al MP3 playerelor. Dacă în urmă cu ceva timp puteam vorbi doar de câteva modele de telefoane ce dispuneau de această facilități, acum toți vor să o includă în viitoare modele de telefoane mobile. În acest moment, trecem pe listă Motorola U9, un telefon deosebit, cu un design excepțional și cu un bagaj de funcții atrăgătoare și foarte utile. Datorită formei și dimensiunilor sale foarte reduse, lupta devine ușor nedreaptă față de majoritatea playerelor MP3 care știu să facă doar un singur lucru. Motorola U9 dispune de o memorie internă de

doar 25 MB, expandabilă la câțiva „giga” cu ajutorul unor carduri de memorie microSD. În afară de căștile incluse, funcția de player MP3 este scoasă în evidență și de prezența pe telefon a butoanelor dedicate acestora. În imediata vecinătate a acestor butoane se găsește un al doilea ecran de tip OLED care, datorită construcției telefonului, se integrează perfect în designul acestuia și iese în evidență atunci când pe acesta sunt afișate diverse informații.

Pentru a completa meniul, Motorola U9 include și un senzor foto de 2 megapixeli, capabil să ofere utilizatorului fotografii la rezoluții maxime de 1600 x 1200 pixeli.



Specificații Motorola U9

Rețele:	GSM 850 / GSM 900 / GSM 1800 / GSM 1900
Dimensiuni:	90 x 49 x 16 mm
Greutate:	88 grame
Ecran1:	TFT – 256.000 culori, 240 x 320 pixeli
Ecran2:	OLED – 65.000 culori, 128 x 160 pixeli
Camă foto:	2 MP, 1600 x 1200 pixeli
Sunet:	Polifonic, MP3
Transfer date:	GPRS – class 12, EDGE
Mesagerie:	SMS, MMS, E-mail
Bluetooth:	DA
Port infraroșu:	NU
Support Java:	DA
Radio FM inclus:	NU
Port USB:	DA
Tip acumulator:	Standard Li-Ion
Stand-by:	până la 350 de ore
Talk time:	maximum 7 ore

Samsung D880 Duos

În ciuda designului său destul de „prăfuit”, acest model de telefon va deschide cu siguranță noi uși în ceea ce privește tehnologia GSM. Samsung se numără printre primele companii foarte cunoscute ce includ în oferta lor și terminale mobile ce oferă posibilitatea de a folosi două SIM-uri în același timp. În acest fel putem fi apelați pe două numere diferite ce pot fi sau nu în aceeași rețea de telefonie mobilă. Această găselniță nu este singura facilități mai deosebită a lui D880 Duos: camera foto de 3,15 megapixeli include și

facilitatea de autofocus și video flash, un receptor radio FM și chiar un conector ce permite vizualizarea fotografiilor sau a filmulețelor direct pe ecranul televizorului. Memoria internă nu este foarte generoasă, însă ca majoritatea device-urilor mobile de generație mai nouă, dispune de un slot de memorie.

Dimensiuni: 104 x 51 x 19 mm

Greutate: N/A

Display: TFT – 256.000 culori, 240 x 320 pixeli

Tip acumulator: Standard Li-Ion, 1200 mAh

Stand-by: N/A

Talk time: N/A



Asus P750

La categoria smartphone-uri, clasamentul s-a dat ușor peste cap odată cu lansarea pe piață a noului P750 de la Asus. Practic acest device, pentru că telefon este deja prea puțin spus, știe să facă aproape tot ce ține de segmentul comunicații. La capitolul telefonie are trecută în listă tot felul de rețele GSM, în timp ce la partea de date include: GPRS, EDGE, 3G, Wireless Lan (802.11 b/g), mesagerie etc. Toate acestea rulează cu ajutorul lui Window Mobile 6.0 Professional, care stă permanent de gardă. Celor care preferă să călătorească



cu autoturismul, Asus P750 le pune la dispoziție și receptorul inclus de GPS construit în jurul chipset-ului SiRF Star III pentru a-i ajuta să ajungă la destinații pe drumurile cele mai scurte. Lista de opțiuni incluse în pachetul standard nu se încheie aici, ba dimpotrivă, ea fiind extrem de lungă, însă doar camera foto de 3,15 MP, playerul MP3 și funcția de recunoaștere vocală par mai interesante.

Dimensiuni: 113 x 58 x 17 mm

Greutate: 130 g

Display: TFT touchscreen – 65.000 culori, 240 x 320 pixeli

Tip acumulator: Standard Li-Ion 1300 mAh

Stand-by: până la 240 de ore

Talk time: maxim 6 ore

Bogdan S



Puterea performanței!

Bucură-te de performanțe care îți taie respirația cu sistemul Ultra I4000 bazat pe procesorul Intel® Core™ 2 Duo.

Ultra I4000



Procesor:	Intel® Core™ 2 Duo E4300
Placă de bază:	MB 775 Gigabyte Chipset P31
Memorie:	DDR2 2G
HDD:	250 Gb
Unitate optică:	DVD-RW
Placă video:	Gigabyte 8500GT
Tastatură:	LOGITECH DELUXE 250 BLACK
Maus:	LOGITECH S96-BLACK OEM
Altele:	Card reader

Ultra PRO
Computers
ultrabuni în calculatoare



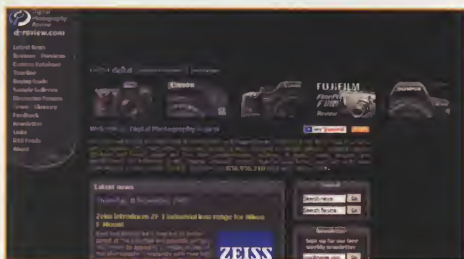
www.thebestpageintheuniverse.net

Iată că cineva a reușit să pună pe picioare cea mai tare pagină din univers. Pare greu de crezut, dar chiar a reușit. Știu că vrei să spui că pagina ta este cea mai tare, dar nu vei putea să mă convingi niciodată că www.acinceab.home.ro e cea mai tare pagină din lume... Numele spune tot. Celor care vor să întrecă performanța lui Maddox le recomand nume ca www.thebestestpageintheuniverse.net, www.theverybestpageintheuniverse.net, www.igotsthebestpageintheuniverse.net și așa mai departe. Ați prins ideea.



www.dpreview.com

Alocația strânsă pe trei ani îți permite să îți cumperi o cameră foto digitală. Felicitări! Deși înseamnă că nu ai făcut cinste cu un suc niciunei fete și nu ți-ai cumpărat nicio bomboană toți acești ani, nu trebuie să fii mort din punct de vedere social. Lumea te vede doar ca pe un scoțian autohton. Nu contează, acum nu îți citești recenzia caracterului tău, ci doar câteva rânduri despre unul dintre cele mai bune site-uri ce te sfătuiește pe ce să dai banii. Așa că mai bine ignoră ceea ce îți spune Andreea Esca și intră pe dpreview.com.

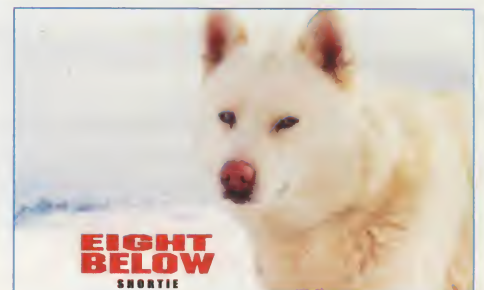


www.lfgcomic.com

Deși nu la fel de amuzantă ca și cea de pe www.thenoobcomic.com, banda desenată online de pe lfgcomic.com îți poate descreți fruntea ta boțită de griji și de bătăile luate la Counter. O clară parodiare a WoW-ului și a ideilor care stau la baza divergențelor dintre facțiunile prezente în joc, [lfgcomic](http://lfgcomic.com) urmărește acțiunile unui individ foarte debusolat care vrea să salveze lumea, când el de fapt este de partea cealaltă a baricadei. Adică un fel de jucător predestinat alianței și care nimerește la hoardă pentru că i-a plăcut cum arată un blood elf.



Deși este mai vechi decât Casa Scânteii, *Eight Below* este un film care a reușit să mă emoționeze din plin. Inspirat dintr-o faptă reală, filmul este povestea unor câini de atelaj ce sunt lăsați de niște oameni haini legați cu lanțul în mijlocul uneia dintre cele mai aprige furtuni de zăpadă pe care a văzut-o sistemul nostru solar vreodată. După ce au reușit să-i salveze viața lui Davis McClaren (Bruce Greenwood) și i-au pus mâncare pe masă ani de zile lui Jerry Shepard (Paul Walker), cei opt cățeluși sunt lăsați să moară de frig și de singurătate pentru că ei nu mai aveau loc în elicopter și, se pare, viața unui om este mai importantă decât cea a unui câine. Dar nu vă speriați, ei reușesc să scape și preț de aproape



un an de zile supraviețuiesc de unii singuri în Antarctica, până când omul alb (Jerry Sheppard aka Paul Walker aka Brian O'Conner) vine să îi pună iar în lanț. Un nenorocit!

■ Koniec



DINCOLO DE
AZEROTH...

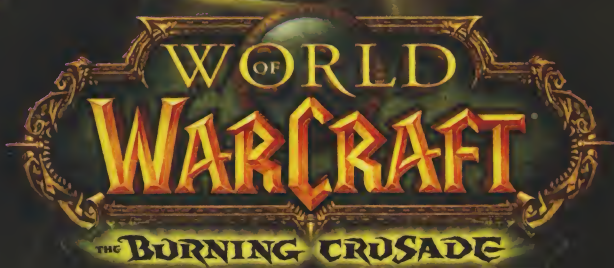
LUPȚĂ până la nivelul 70,
și ți se va deschide o lume de
noi posibilități.

SURVOLEAZĂ frontiera întunecată
pe "mounts" înaripați
pe care îi controlezi.

STĂPÂNEȘTE
energile mistice
ale rasei blood elf

O NOUA LUME TE AȘTEAPTĂ

DEZLĂNȚUIE
puterea luminii
a noii rase
draenei



DISPONIBIL ACUM

12+

www.pegi.info

© 2006 Blizzard Entertainment, Inc. World of Warcraft este o marcă comercială înregistrată a Blizzard Entertainment, Inc. Toate celelalte mărci comerciale sunt proprietatea respectivilor lor deținători.
Importator și distribuitor în România: Best Distribution SRL, membru al RTC Holding, info@bestdistribution.ro, tel. 021-408.30.90





LEVEL ȘI LOGITECH VĂ OFERĂ DOUĂ SUPER PREMII

DOUĂ SISTEME AUDIO LOGITECH G51 SURROUND SOUND SPEAKER SYSTEM

Recent lansate pe piața pe piața românească Logitech G51 Surround Sound Speaker System este un sistem de boxe 5.1 care dispune de sunet surround de 360 de grade cu moduri Matrix dual pentru o experiență de joc impresionantă.

Pentru gamerii care vor să trăiască o experiență cât mai aproape de realitate, sistemul de boxe Logitech G51 Surround Sound oferă toate beneficiile unui sunet surround de 360 de grade și îl face disponibil cu sau fără o sursă audio de canale multiple. Cu ajutorul tehnologiei Logitech Matrix dual, gamerii pot crea o experiență 5.1 de sunet surround de la orice sursă stereo clasică cu două canale.

Cu o putere total de 155 de wați RMS (root mean square), sistemul de boxe G51 este optimizat să ofere o experiență audio de înaltă calitate. Boxele G51 dispun de tehnologia Frequency Directed Dual Driver (FDD2), care produce un câmp de sunet uniform prin încorporarea a două drivere pentru fiecare boxă. FDD rezolvă suprapunerile de înaltă frecvență ce duc la un sunet nedorit, probleme ce în trecut apăreau la boxele cu drivere duble. Rezultatul este un sunet uniform, sunet intens din orice colț al încăperii. Iar cu driverele laser-audio, boxele asigură un sunet clar cu o rată mică de distorsiuni.



RĂSPUNDE CORECT LA URMĂTOAREA ÎNTREBARE ȘI POȚI CÂȘTIGA UNUL DIN CELE DOUĂ SISTEME AUDIO LOGITECH G51.

Sistemul audio Logitech AudioHub este:

- a. 2.1
- b. 5.3
- c. 1.5

Răspunsul îl găsești în rubrica hardware din acest număr.

Nume, prenume	<input type="text"/>								
Cod numeric personal	<input type="text"/>								
Str.	<input type="text"/>	Nr.	<input type="text"/>	Bl.	<input type="text"/>	Sc.	<input type="text"/>	Ap.	<input type="text"/>
Localitate	<input type="text"/>	Cod	<input type="text"/>	Județ	<input type="text"/>				
Telefon	<input type="text"/>	e-mail	<input type="text"/>						

Decupați talonul și trimiteți-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Brașov. Data limită a concursului: 1 ian. 2007. Desemnarea câștigătorului se face prin tragere la sorți. Numele câștigătorului va fi publicat în ediția de luna decembrie a revistei. Prin completarea și expedierea talonului se exprimă acordul dvs. ca informațiile conținute de talon să fie înregistrate și prelucrate de către editura SC Vogel Burda Communications SRL în scop statistic, pentru trimiterea de comunicări comerciale personalizate, sau alte scopuri ale concursului.

Câștigătorii lunii octombrie

La concursul LEVEL împreună cu **ULTRA PRO COMPUTERS**, Boboloșescu Ramona din Drobeta Turnu-Severin a câștigat un notebook Packard Bell EasyNote ME35.

La concursul LEVEL împreună cu **TNT GAMES**, consola Wii și jocul Wii Sports au fost câștigate de către Stoica Petru Liviu din Lungulețu, Dâmbovița.

La concursul LEVEL împreună cu **TNT GAMES**, consola XBOX 360 a fost câștigată de către Nică Vladimir din București.

La concursul LEVEL împreună cu **FLAMINGO**, consola Playstation 3 a fost câștigată de către Ardelean Raul Adrian din Oradea.

La concursul LEVEL împreună cu **Gameshop.ro**, Timofte Cătălin din București a câștigat un pachet alcătuit din jocurile Civilization IV și Civilization IV: Warlords.

La concursul LEVEL împreună cu **Gameshop.ro**, pachetul alcătuit din World of Warcraft, WoW: The Burning Crusade și cardul prepaid de 90 de zile a fost câștigat de către Olteanu-Luis-Alexandru din Sălcioara, Dâmbovița.

La concursul LEVEL împreună cu **Gameshop.ro**, jocul Bioshock a fost câștigat de către Filip Cristian Octavian din București.

La concursul LEVEL împreună cu **Logitech**, volanul Logitech G25 Racing Wheel a fost câștigat de către Ion Eduard-Marius din Buzău.

La concursul LEVEL împreună cu **Ubisoft**, jocul Splinter Cell Trilogy a fost câștigat de către Sălăgzan Răzvan din Târgu Mureș.

La concursul LEVEL împreună cu **Thrustmaster**, Bucur Anton Gabriel din Roșiori de Vede a câștigat un Force Feedback Joystick.

La concursul LEVEL împreună cu **Euro Entertainment Enterprises**, următorii cinci participanți au câștigat câte un DVD cu filmul Shooter: Mihăilescu Cătălin din Brăila, Pamfil Alin din Brașov, Pop Vasile – Ioan din Oradea, Mitru Mihai Eugen din Piatra-Olt. și Amurăriței Mihai din Huși.

REGULAMENT DE CONCURS Câștigătorii sunt rugați să sune la redacție: 0268-415158 sau 0268-418728, interior 133. Câștigătorii sunt rugați să trimită o copie după actul de identitate pe fax (0268-418728) sau prin poștă (Vogel Burda Communication, OP 2 CP 4, 500530 Brașov). Premiul va fi expediat prin poștă. Persoana de contact: Leonte Mărginean (0268-415158). Termenul de revendicare a premiului este trei luni de la data anunțării câștigătorului. După expirarea acestui termen, premiul nu mai poate fi revendicat.

Shoot 'Em Up

Cu un ritm amețitor, violență cât cuprinde și mutilări în serie, Shoot 'Em Up explodează pe marele ecran aruncându-și eroul într-o serie nesfârșită de situații ridicole. Cât de distractiv poate fi un astfel de film?

Smith (Clive Owen) așteaptă cuminte autobuzul în stație când o femeie gravidă trece vijelios pe lângă el, urmărită de câțiva „pătrași” înarmați. O ajută să nască și îi ucide urmăritorii înainte să apară Hertz, capul răutăților interpretat de Paul Giamatti, care totuși o ucide. Din acest moment, Smith înșfacă bebeul și fuge, culege de pe traseu o dădăcă/prostituată (Monica Bellucci) și se implică într-un scandal politic care amenință



nașterii din prima scenă Smith nu numai că-i curăță pe toți din poziții imposibile, dar împușcă și cordonul ombilical. Sau, scena în care face schimb de gloanțe cu un grup de nepoștiți, în timp ce face sex, iar exemplele ar putea continua.

Drept urmare, Shoot 'Em Up nu este un film serios, tocmai de aceea nici n-am ajuns să-l iau ca atare, iar singurul element cu încărcătură emoțională puternică ce răzbate din film este însăși trio-ul tată-mamă-copil ad-hoc, care luptă pentru dreptul lor de a supraviețui într-o societate coruptă din punct de vedere comercial și politic. Dar asta nu înseamnă că filmul bate spre alte sfere. La urma urmei, Shoot 'Em Up este un film care scoate în evidență schimburi de gloanțe furibunde în timpul unei nașteri, al unei partide de

sex și în aer, ca urmare a saltului dintr-un avion. Filmul există numai pentru a ne pune sângele în mișcare și a stârni zâmbete de neîncredere pe 16 milimetri.

■ KIMO

existența copilului.

Tot ce se întâmplă în film frizează absurdul. Fiecare scenă este plină de poante, fie ele vizuale sau verbale, iar acțiunea este frenetică, explozivă și (surprinzător) coerentă. Chiar dacă mă îndoiesc că în realitate poate exista un om care mestecă morcovi precum Bugs Bunny și omoară oameni cu ei, măcar știu exact ce se întâmplă acolo. Owen este terifiant în rolul necruțătorului Smith, iar replicile sale lipsite de sentimente contrastează puternic cu expresiile faciale subtile și mișcările fulgerătoare din care răzbat atitudine și emoție deopotrivă. Situațiile comice derivă din scenele de acțiune, normale în primă fază, iar în final de-a dreptul fanteziste. De exemplu, în timpul



Transformers

An: 2007

Regia: Michael Bay

Gen: Acțiune / Aventură / SF

Distribuție: Shia LaBeouf, Megan Fox, Peter Cullen, Bernie Mac, Jon Voight

Support: DVD

Un produs: PARAMOUNT PICTURES



Shrek the Third Shrek al treilea

An: 2007

Regia: Raman Hui

Gen: Animație / Comedie / Familie / Fantastic

Distribuție: Mike Myers, Eddie Murphy, Cameron Diaz, Antonio Banderas, Justin Timberlake,

Support: DVD

Un produs: PARAMOUNT PICTURES



Black Snake Moan Suspiniul șarpelui negru

An: 2006

Regia: Craig Brewer

Gen: Dramă

Distribuție: Samuel L. Jackson, Christina Ricci, Justin Timberlake

Support: DVD

Un produs: PARAMOUNT



Evan Almighty Evan Atotputernicul

An: 2007

Regia: Tom Shadyac

Gen: Comedie / Fantastic

Distribuție: Steve Carell, Morgan Freeman, John Goodman, Lauren Graham

Support: DVD

Un produs: UNIVERSAL PICTURES



Hot Fuzz Conspirația

An: 2007

Regia: Edgar Wright

Gen: Acțiune / Comedie / Crimă

Distribuție: Simon Pegg, Nick Frost, Jim Broadbent, Timothy Dalton, Steve Coogan

Support: DVD

Un produs: UNIVERSAL PICTURES



Filmele sunt distribuite de către
EURO ENTERTAINMENT ENTERPRISES.
Telefon: 021-408.30.40



Sunt la lecția de „precizie”. Imaginea a fost trimisă de Heckthor.



Two for the price of one.
Imaginea a fost trimisă de Emanuel Frățilă.



Adevărul e dincolo de el.
Imagine primită de la Andrei Roter.



Vor să le arate că îi fac și în doi. Imagine primită de la Dehelean Bogdan.



Mai s-au adus strănieri,
acum s-a trecut la alieni.
Imaginea a fost trimisă de Drăgan Daniel.



E regizată pentru „Din dragoste”.
Imaginea a fost trimisă de Daniel Pop.



E dintr-un film cu buget redus.
Imagine primită de la Mr Darky.

Câștigătorul din acest număr este Heckthor.

Trimiteți imagini pentru patch la adresa rzarectha@level.ro.

Acum te abonezi mult mai ușor la revistele tale preferate, plătind online cu cardul de credit și completând online talonul de abonamente la adresa:

<http://www.chip.ro/shop/abonamente/>

Veți avea la dispoziție, lună de lună, cea mai apreciată revistă de jocuri din România.



Lunar veți găsi în revistă un joc full de colecție!



Veți primi un DVD de 9 GB cu cele mai tari demo-uri, filme, mod-uri și imagini pe lângă ultimele patch-uri și o mulțime de aplicații freeware și shareware.

Veți ști care sunt cele mai bune jocuri recent lansate și, mai mult, veți afla la ce să vă așteptați pe viitor!

Economisiți până la 44% față de prețul de la chioșc (pentru abonament LEVEL 1 an)

12/2007

REVISTA	PERIOADA	Doresc ca abonamentul să înceapă cu luna:	Număr abonamente comandate	Preț unitar abonament	TOTAL (nr abonamente x preț unitar abonament)
CHIP CD	6 LUNI			40.00 lei	
CHIP CD	12 LUNI			72.00 lei	
CHIP DVD	6 LUNI			60.00 lei	
CHIP DVD	12 LUNI			112.50 lei	
LEVEL DVD	6 LUNI			50.00 lei	
LEVEL DVD	12 LUNI			90.00 lei	
PC PRACTIC	6 LUNI			30.00 lei	
PC PRACTIC	12 LUNI			58.00 lei	
TOTAL GENERAL DE PLATĂ					

Completați online la adresa <http://www.chip.ro/shop/abonamente> talonul de abonament sau trimiteți această pagină completată cu abonamentele alese și cu datele dumneavoastră, împreună cu dovada plății (copie chitanță, ordin de plată sau mandat postal) pe e-mail la adresa de e-mail abonamente@vogelburda.ro, pe fax la numărul 0268-418728 sau prin poștă la adresa: Bădescu Ioana, OP2 CP4, 500530 Brașov.

Pentru orice alte detalii suplimentare vă rugăm să ne contactați prin e-mail laabonamente@vogelburda.ro sau la telefoanele 0268-418728, 0368-415003, 0723-570511, 0744-754983 sau la fax 0268-418728..

Denumirea firmei / C.U.I.

Nume, prenume

Vârstă Ocupație

Str. Nr. Bl. Sc. Ap.

Localitate

Cod Poștal Județ

Telefon e-mail

Am plătit lei în data de cu mandatul poștal / ordinul de plată nr.

Am mai fost abonat, cu codul Semnătura

Taloanele care nu sunt însoțite de dovada plății

NU vor fi luate în considerare!

Nu expediem reviste ramburs!

Expediere revistelor comandate se va face după confirmarea intrării în bancă a ordinului de plată sau a mandatului poștal

Plata se poate efectua prin:

- ▶ plată online prin Card de Credit (mai multe detalii pe <http://www.chip.ro>)
- ▶ mandat poștal pe numele Ioana Bădescu, OP 2 CP 4 500530 Brașov
- ▶ ordin de plată în contul Vogel Burda Communications (cod fiscal R01099507) nr. R071ABNA0800264100060476 deschis la ABN AMRO Brașov.
- ▶ Pentru bugetari, plata se face în contul R090TREZ1315069XXX000746 deschis la Trezoreria Brașov.

Identitatea operatorului de date: Vogel Burda Communications SRL, General Manager Dan Bădescu. Completând acest formular sunt de acord ca informațiile menționate mai sus să fie prelucrate și să fie introduse în baza de date a Vogel Burda Communications SRL, să fie utilizate pentru acțiuni de marketing direct și corespondență comercială. În conformitate cu prevederile art. 12-18 din Legea 677 din 2001 dispuneti de următoarele drepturi: de informare, de acces, de intervenție, de opoziție, de a nu fi supus unei decizii individuale, de a vă adresa justiției. Pentru exercitarea acestor drepturi vă rugăm să ne contactați, în scris, la adresa Vogel Burda Communications SRL, OP2, CP4, 500530 Brașov, sau prin fax la numărul 0268-418728. Vogel Burda Communications a fost înscrisă în registrul de evidență a prelucrării de date cu caracter personal al ANS-PDCP sub numărul 4702.

**Din 8
noiembrie!**



Răzuiește în viteză!

- ➔ Cumpără urgent **auto show** - cea mai rapidă revistă de mașini din România!
- ➔ Răzuiește în viteză talonul de pe copertă!
- ➔ Codul unic găsit îți poate parca în fiecare ediție **turbopremii!**



+ alte 35 de premii

Marele premiu este
un autotusim
KIA Cerato 1.6 CRDi,
oferit de
KIA Rom Auto



KIA MOTORS
The Power to Surprise™







Game monster
New power. New speed.
Quad Core from Intel

2.699 lei

77,6 lei/lună

Calculator Diablo 666G Quad Core

Intel® Core™ 2 Quad Q6600 (Quad Core, 2.4 Ghz, 8 MB Cache, 1066 MHz FSB)

2 GB DDR2 667; P6N SLI-F V2; nVidia GeForce 650 SLI; 320GB SATA2 16MB.

DVD±RW Dual Layer; NX8600GTS-T2D512 MB DDR3; 7.1 canale; Gbit LAN

FLAMINGO
COMPUTERS

www.flamingo.ro / sună 08008 Call PC - 08008 22.55.72

